

R. TALSORIAN
GAMES, INC.

CHROME

LA GUÍA DE ESTILO CYBERPUNK® VOL. 4



CYBERPUNK®

CHROME

LA GUÍA DE ESTILO CYBERPUNK® VOL. 4



CRÉDITOS

COLABORADORES

Dan "Superdan" Bailey
 Tony "Rock" Birchill
 "Morninman" Kuchenbacker
 Colin Tipton
 Steve Sabram
 Craig Sheeley
 Christian Conkle
 Ian Birchenough
 Britt Klein
 Benjamin Wright
 Ross "Spyke" Winn
 David Ackerman-Gray
 Robin Ackerman-Gray
 Stephen Esdale

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y MAQUETA

Mark Schumann

PORTADA

Mike Ebert

CONTRAPORTADA

Alex Jaeger
 Mark Schumann

ILUSTRACIONES

Alex Jaeger
 Alex Racine
 Mark Schumann
 David Ackerman-Gray

EDITORES

Derek Quintanar, S.E.
 Craig Sheeley
 Janice Sellers

EDICIÓN EN CASTELLANO

TRADUCCIÓN

Carlos Lacasa

MAQUETACIÓN

Darío Pérez Catalán

DIRECTOR DE LA LÍNEA

Oscar Díaz

IMPRIME

Graficinco

FOTOMECÁNICA

Autopublish, S.L.

ISBN: 84-95024985

Dep. Legal: M-41127-1998

REF: CP115

Noviembre 1998

Editado por M+D, Plaza 15, 28043, Madrid, con licencia de R. Talsorian Games Inc. M+D es un sello editorial de la Factoría de ideas

Copyright 1996, R. Talsorian Games, Inc. Todos los derechos reservados. Cyberpunk® es una marca registrada de R. Talsorian Games Inc, para su juego de aventuras en un futuro sombrío. Todos los derechos reservados bajo las convenciones universales de copyrights. Todas las situaciones, gobiernos y personas mencionadas en estas páginas son ficticias. Cualquier similitud que haya con la realidad sin intención satírica, es pura coincidencia.

INDICE DE CONTENIDOS

CIBEREQUIPO Y CHIPS	3
BIOEQUIPO Y NANOTECNOLOGÍA	17
Bioequipo	17
Nanotecnología	29
VEHÍCULOS	30
Motocicletas	30
Coches, Furgonetas, Camiones	33
Vehículos militares	41
Deslizadores/GEVs	42
Aerodeslizadores	43
Abreviaturas y Equipo Nuevo	45
SOFTWARE Y EQUIPO DE RED	46
Programas	48
MODA	54
Precio de prendas comunes	66
Modistos Famosos y sus Calidades	66
Añadir Blindaje a la Ropa	66
Pesos por Tipo de Ropa	67
Más Información sobre Moda en General y Armaduras	67
EQUIPO	68
LISTA DE PRECIOS	76
ÍNDICE	77

**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**



www.distrimagen.es
 mmasd@distrimagen.es



CIBEREQUIPO Y CHIPS

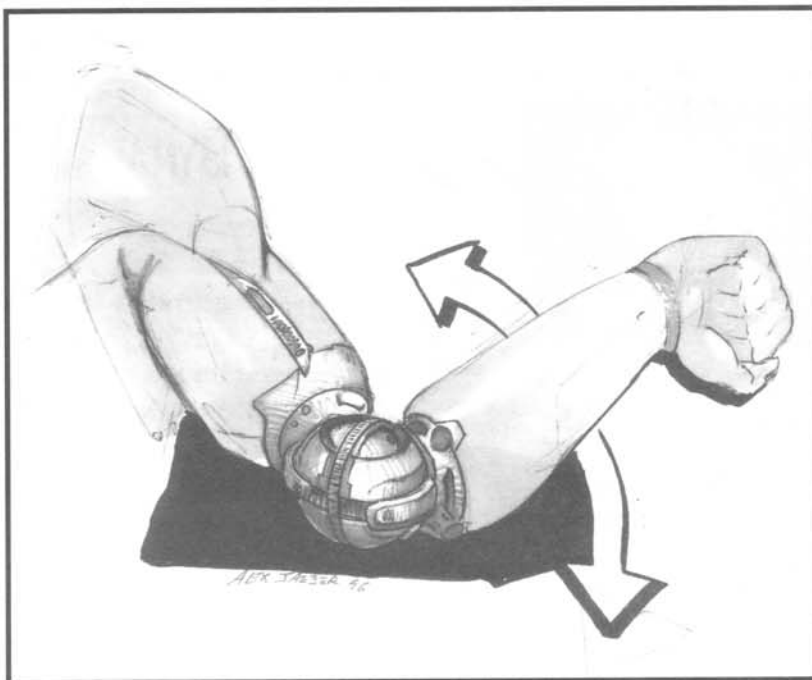
E L NUEVO CIBEREQUIPO QUE ACABA DE SALIR AL MERCADO ES SIMPLEMENTE ATERRADOR! ¡ESTÁN EXPRIMIENDO AL LÍMITE LA NANOTECNOLOGÍA Y LA INVESTIGACIÓN CIBERNÉTICA, Y SACAN SUS PRODUCTOS A LA CALLE PARA QUE CUALQUIER DESCEREBRADO HAGA CON ELLOS LO QUE LE VENGA EN GANA! CREO QUE HA LLEGADO EL MOMENTO DE QUE EL GOBIERNO LEGISLE DURAMENTE PARA REGULAR LA VENTA Y EL CONTROL DE LA CIBERTECNOLOGÍA".

-Eduardo Rodríguez, alcalde de San Francisco, poco antes de morir a manos de una banda desconocida.

ARTICULACIÓN ADICIONAL EXTRA TWIST™

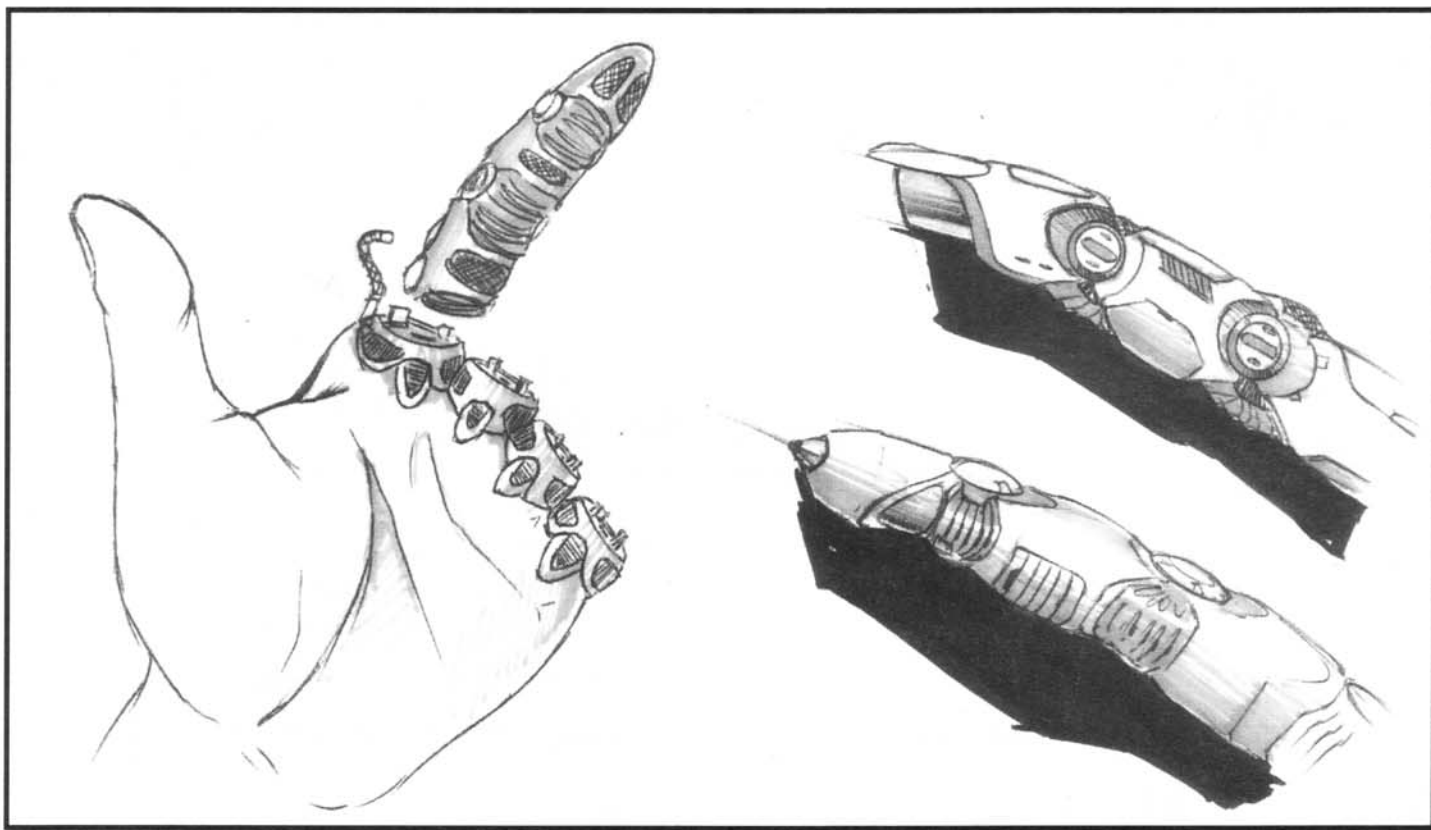
+30% al precio del
cibermiembro, +10% por cada
articulación adicional por
encima de lo normal

Tu madre solía decirte "¡Te vas a hacer daño en el brazo!". Bien, ¡pues ya no! Gracias a la gente de Dynalar dispondrás de movimientos que te pondrán por delante del resto. Estas articulaciones adicionales pueden complementar las tradicionales configuraciones antropomórficas de los cibermiembros modernos. Con esta modificación podrás realizar movimientos imposibles, y nunca sabrán qué los golpeó. Varias escuelas de artes marciales ya están experimentando con estas articulaciones corporales para desarrollar nuevas katas, proyecciones y presas.



Notas para el Juego:

El usuario debe tirar su REF o menos (con 1D10) durante la primera semana de utilización del nuevo miembro (o miembros). Si falla sufrirá una penalización de -5 a su REF o MOV (a elección del Árbitro) durante una semana. Si en alguna tirada de REF o MOV saca una pifia perderá el uso del miembro durante 1D10 asaltos. El usuario recibe un +2 a las tiradas de REF/MOV que cubran determinadas actividades atléticas: atrapar, agarrar, escapar, escalar, etc. También tendrá una bonificación de +2 a las tiradas de Artes Marciales Presa y Finta.



Dynalar

DYNALAR TECHNOLOGIES "DIGITS" CIBERDEDOS

Dynalar sigue ofreciéndote lo mejor en tecnología de cybermiembros. Recuerda que la serie "Digits" es compatible con las cibermanos estándar y que puede instalarse en la tranquilidad y privacidad de tu propia casa.

A) Montura de Carne

100ed

Permite instalar los ciberdedos en manos de carne y hueso. ¡Ideal para los Yakuza después de una expiación! Puede combinarse con la Montura de Cambio Rápido (*Chromebook 2*). Cirugía: S, PH=1

B) Especial Un Disparo

250ed

¡La negativa definitiva! Este ciberdedo alberga un único proyectil de 5mm en la punta (P -2 B E 1D6 1 1 M 20m). Puede utilizar distintos tipos de munición. ¡Cuidado, en algunas zonas se considera ilegal! Cirugía: I, PH=2

C) Dedo Bolígrafo

25ed

Un divertido juguete para ejecutivos o estudiantes. Este bolígrafo a prueba de derrames tiene tinta suficiente para escribir 16 kilómetros. ¡Funciona incluso en gravedad cero y bajo el agua! Por 2ed dispones de cartuchos con diversos colores. Cirugía: N, PH=0.5





Progresiones Geométricas en Tecnología CIBERPIERNAS CORVETTE

precio variable

Estas ciberpiernas las fabrica la corporación NovelTech, y son la única competencia digna de mención a las piernas Como Una Bala. Son más modulares que estas últimas, aunque la cirugía básica es la misma. Se refuerza la columna y la caja torácica inferior, y la cadera es reemplazada por un sistema hidráulico de engranajes Smoothflow™, grupos compactos de músculo miomerizado y articulaciones más resistentes.

El sistema básico implanta subdermalmente un pequeño ordenador de control, que junto al condicionamiento de la retroalimentación biológica aumenta la maniobrabilidad del usuario. Puede añadirse un segundo ordenador (denominado Sistema de Maniobra de Alta Velocidad), aumentando aún más la velocidad y maniobrabilidad del sujeto.

Notas para el Juego:

Ambos sistemas incorporan la opción Fibras Densas (+4 al daño de las patadas).

Sistema Básico: +3 MOV, +1 a las tiradas de maniobras en movimiento. Precio: 4500ed. Cirugía: CR, PH: 3D6

Sistema Avanzado: +8 MOV, +2 a las tiradas de maniobras en movimiento. Precio: 5000ed (500ed si es una actualización). Cirugía: CR (S si es una actualización), PH: 3D6+4

Nota: una versión de este equipo apareció en Interface Vol.1 nº 4.



MANO MÉDICA MODULAR

975ed

Donner & Savage, creadores del Kit Casero de Injertos Cutáneos, nos presentan la nueva Mano Médica Modular. D&S y Dynalar (fabricantes de la mano modular original) han creado lo último en tecnología de dedos. La Mano Médica incluye cinco instrumentos para cualquier emergencia quirúrgica: escalpelo monofil, aguja hipodérmica de cuatro dosis, grapas dérmicas, tenaza/fórceps de doble acción y una sonda con un biomonitor básico.

Notas para el Juego:

La mano encaja en cualquier ciberbrazo estándar, y también puede montarse como una cibermano independiente (ver Chromebook 1).

Con ciberbrazo: Cirugía: I, PH: +1D6/2

Cibermano independiente: Cirugía: IM, PH: 1D6+2

Nota: una versión de este equipo apareció en Interface Vol.1 nº 2.

PIE SIGILOSO CATSPAW™

+150ed al precio de la ciberpierna

Este módulo de pie utiliza plantillas acolchadas en las suelas y atenuadores de sonido en los mecanismos internos. Es completamente compatible con la mayoría de los ciberpiés existentes.

Notas para el Juego:

Proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Sigilo. No puede utilizarse con el Pie Palmeado, Detector Sísmico (Soldado de Fortuna 1) o el Ciberpié con anclaje (Chromebook 2). Cirugía: I, PH: 1

Nota: este equipo apareció en Interface Vol.1 nº 3.



UNIDAD DE EXTENSIÓN DE PIERNAS

+400ed al precio de las ciberpiernas

Estos extensores operan desde un conjunto telescópico rodilla-pie que puede añadir ¡hasta un metro de altura! Son capaces de soportar 225kg. Suelen emplearse para disfrazarse. ¡Puedes cambiar tu altura con un mero pensamiento!

Notas para el Juego:

Puede reducirse la altura en 30cm, o aumentarla hasta en 65cm andando (+1 MOV) ó 1m quieto. Utilizan 2 espacios por cada pierna (deben usarse en parejas) y no son compatibles con las piernas Como Una Bala (*Soldado de Fortuna 1*), las piernas Corvette o los Potenciadores de Piernas (*Chromebook 3*). Cirugía: 1, PH: +4 al coste en PH de la ciberpierna.

Nota: este equipo apareció en *Interface* Vol.1 nº 3.



OPCIONES DE ARTICULACIÓN SYCUST

precios variables

Doble Articulación: 1000ed

Bloqueo de Articulación: 100ed

Articulación con rotación de 360 grados: 120ed

• Ideal para luchadores, maestros de judo, escapistas y guerreros de todo tipo! ¡Ahora puedes bloquear la articulación de tus cybermiembros, evitando que se mueva o que te los doblen cuando no te interesa! ¡O gíralos en ángulos humanamente imposibles! Todo esto gracias a la primera marca en modificación de ciberrequisito: SYCUST.

Notas para el Juego:

La Doble articulación instala en el cybermiembro un punto de giro adicional en las principales articulaciones, llegando a permitir la rotación total en el sentido contrario al normal. El usuario de un brazo con Doble Articulación tiene un +1 a las tiradas de Presa, Agarrón y Estrangulamiento. También tiene un +1 para Fintar estos ataques por cada juego de miembros con esta opción (brazos, piernas). Ocupa medio espacio. Cirugía: 1; PH=1D6/2 por cada juego de miembros.

El bloqueo de articulación no puede combinarse con ningún tipo de opción de doble articulación. Mover una articulación bloqueada requiere una Proeza de Fuerza Muy Difícil (25+). Ocupa medio espacio y afecta a las articulaciones principales (no a los dedos). La REF de un miembro se reduce en 1 por cada articulación bloqueada, por lo que si fijas el hombro y la muñeca tendrás -2 a REF con ese brazo. Afecta a todas las articulaciones importantes del miembro (brazo: muñeca, codo y hombro; pierna: tobillo, rodilla y cadera). Cirugía: 1, PH=0.5

La opción rotatoria permite girar completamente la muñeca o el codo de tu cybermiembro. Si no utilizas arietes hidráulicos la habilidad de aplastamiento se reduce a la de un brazo normal. Los puñetazos no se ven afectados. Puedes sumar un +1 a las tiradas para escapar de cualquier atadura o para realizar ajustes/repares basadas en TEC en lugares estrechos. Ocupa medio espacio del cyberbrazo. Cirugía: 1, PH=2

Nota: algunas de estas opciones aparecieron en *Interface* Vol.1 nº 4.



CIBEREQUIPO SOVIÉTICO

precios variables: Ciberbrazo: 669ed,
Ciberpierna: 875ed, Ciberóptica: 100ed,
Ciberaudio: 100ed

• Desde la Unión Soviética Transov Imports te trae el mejor ciberequipo de la Madre Rusia! ¿Por qué pagar precios astronómicos? ¡Del otro lado del Telón de Acero! ¡Barato!

Notas para el Juego:

La PH es similar a la del ciberequipo occidental (50% de posibilidades de perder 1D6 extra y -1 ATR). La ciberóptica soviética es de baja calidad y sólo alberga una opción. El índice de fallos es muy bajo, pero la calidad de la imagen es bastante pobre. El ciberaudio está más o menos a la altura del occidental, pero sólo alberga 2 opciones. Los cibermiembros soviéticos admiten únicamente dos opciones y están basados en los arietes hidráulicos, por lo que no pueden convertirse a miómero. El PDE total es de 40. Una patada causa 3D10, un puñetazo 3D6 y el ataque de aplastamiento 2D10. Sin embargo, cada vez que se someta al miembro a un gran esfuerzo existirá una probabilidad de fallo del 5%.



NEWTEETH

200ed

• La dentadura que soporta los rigores de la lucha y la superviven-

cia! ¡Garantizamos que tu dentadura NewTeeth no se moverá a no ser que sufras una fractura craneal! ¡La soldamos directamente a la mandíbula! ¡Y qué decir de su filo, de gran utilidad en cualquier situación! Su aspecto es normal, no como la de los Vampiros, por lo que son ideales para trabajos encubiertos. Está soldada a la mandíbula y al cráneo, impidiendo cualquier movimiento (si no se destroza el cráneo, claro está...).

Notas para el Juego:

Son unos afilados dientes cerámicos de aspecto normal (bueno, casi). Cirugía: S, PH: 1D6/2. Características: ACC -1 N/A C 1-2 pts. de daño N/A 1 MF toque



POWERJAW

100ed

• Este nuevo sistema de Dynalar incrementa los efectos de tus mordiscos!

Añade miómero a los músculos maxilares, incrementando la fuerza de la masticación. ¡Con PowerJaw y un juego de los nuevos NewTeeth podrías destrozar una vieja enciclopedia a mordiscos!

Notas para el Juego:

Suma +2 al daño que produzcas con un mordisco. Cirugía, IM, PH: +1-2 al coste de cualquier modificación de la boca o los dientes.

DAKAI SOUNDSYSTEMS

UN SONIDO DEMOLEADOR PARA UNA ÉPOCA DEMOLEDORA

CYPHIRE

NEOGARGANTA

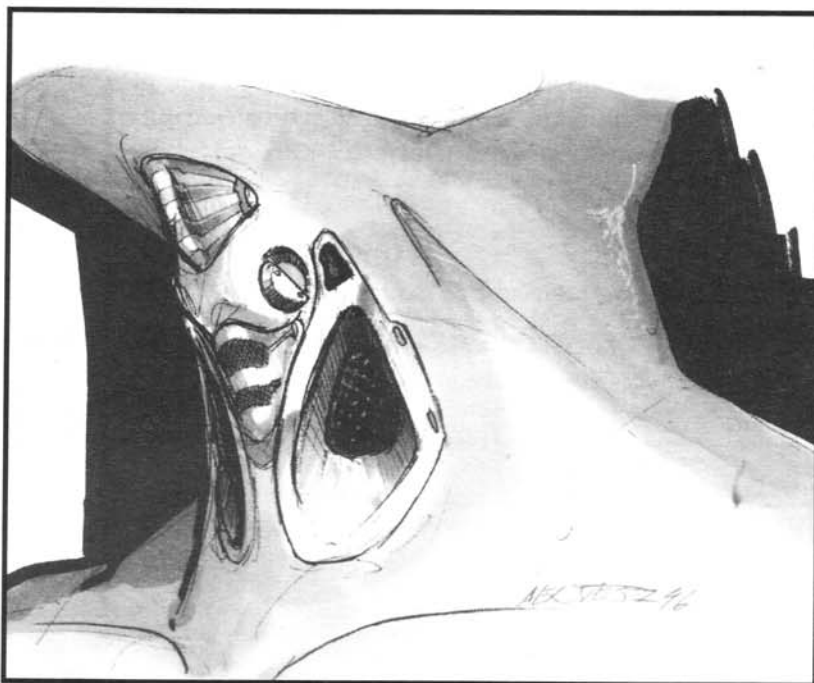
850ed

Dakai Soundsystems y Cyphire Cyberware han desarrollado nuevas innovaciones en el análisis y la transmisión de los sonidos vocales. Juntos, sus científicos han creado la serie de modificaciones CyberVocal™. La NeoGarganta es su último lanzamiento.

Notas para el Juego:

La NeoGarganta requiere una amplia cirugía que afecta a toda la zona del cuello, que es reemplazada por dispositivos electrónicos de síntesis sonora. El resultado puede luego cubrirse con Superchrome o Realskinn. La nueva caja electrónica puede albergar hasta tres implantes/opciones de voz (a una cuarta parte del precio y sin coste de PH): Sintetizador de Voz y AudioVox (CP2020), Patrón de Voz y Lengua Viperina (*Chromebook 1*) o un Disruptor (nuevo). La zona de la garganta tiene ahora PDE 15. Cirugía: CR, PH=2D6

Nota: este equipo apareció en *Interface* Vol.1 nº 3.



DAKAI SOUNDSYSTEMS

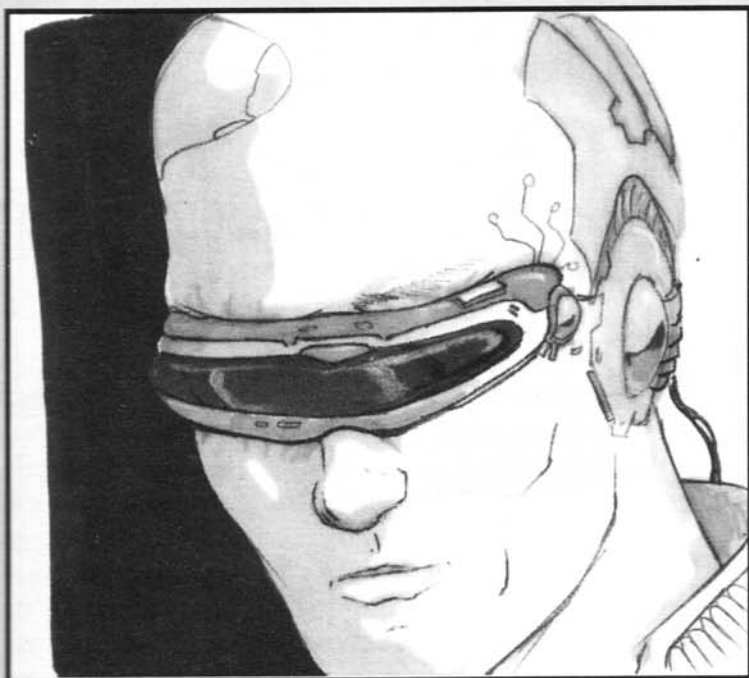
UN SONIDO DEMOLEADOR PARA UNA ÉPOCA DEMOLEDORA

DISRUPTOR

50ed

Compatible con NeoGarganta y AudioVox, altera electrónicamente la voz del usuario haciéndola completamente irreconocible, pero con un tono electrónico que evita que pueda pasar por una voz humana. Con modificaciones, la voz podría "leerse" con un codificador telefónico (*Chromebook 2*). Cirugía: I, PH=2





KIROSHI MonoVISION

650ed

¡De los creadores de los OptiEscudos!

¿Te fastidiaba no poder permitirte antideslumbrante para los dos ojos y tener que ir por ahí con uno cerrado? Bien, nunca más... con el nuevo MonoVisión reemplazamos todo tu sistema óptico, incluidos los dos ojos, con una sola pantalla ciberóptica de gran ángulo. ¡Consigue ese alucinante look tan de moda entre las bandas callejeras!

Notas para el Juego:

Pagas una sola vez por la opción ciberóptica, tanto en dinero como en PH. Este formato puede albergar seis opciones. Su re-

volucionario diseño permite una perfecta visión de 180 grados y amplía la visión periférica hasta los 225 grados. El ángulo de visión frontal da un +1 a las tiradas de Advertir/Notar y un +1 adicional a las tiradas de Iniciativa en situaciones de sorpresa y emboscada. Cirugía: IM, PH=3D6

Nota: una versión de este equipo apareció en Interface Vol.1 nº 3.

BODYWEIGHT

Sistemas de Preservación de Vida

CORAZÓN DE CÁMARAS VARIABLES

+450ed al precio básico del cibercorazón

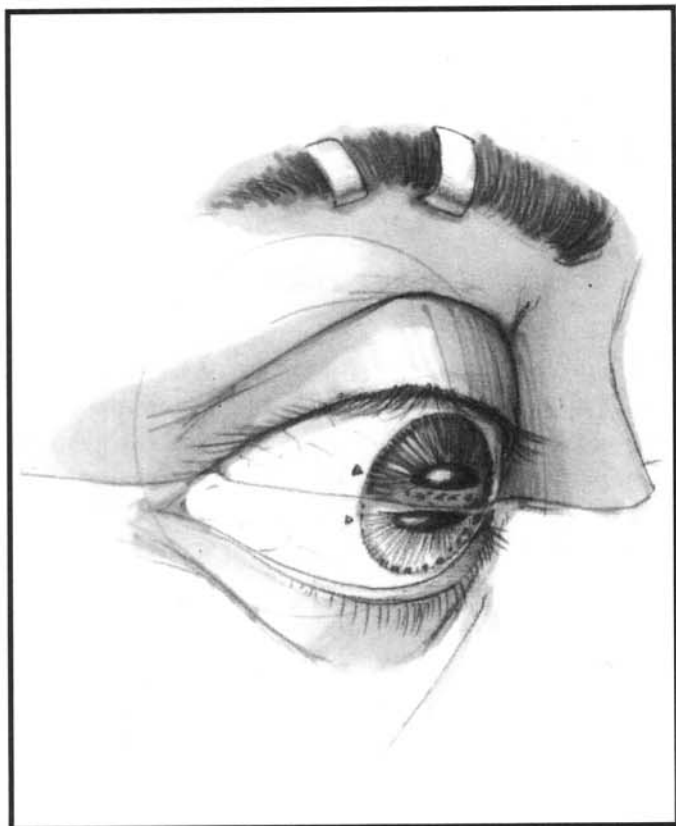
¡Bodyweight sólo te da lo mejor!

Todo el mundo sabe que los cocodrilos tienen un corazón de cámaras variables... ¿no? Bueno... bien, no lo sabías. Pero, ¿sabes por qué? En la superficie su corazón trabaja como el de un mamífero, con cuatro cámaras, pero bajo el agua se comporta como el de un anfibio, con tres, haciendo que la sangre no atravesase los pulmones y permitiendo al reptil aguantar más tiempo la respiración. Ahora puedes instalar esta función en tu cibercorazón Marcapasos (Chromebook 1). ¡Aguanta más tiempo bajo el agua! ¡Aumenta tu resistencia! ¡Anímate!

Notas para el Juego:

Dobla el tiempo que el usuario puede aguantar la respiración (10-20 minutos), y aumenta en +1 la habilidad Resistencia. Cirugía: I (no hay que ampliar la cirugía original), PH=+1D6/2 al PH del cibercorazón. Advertencia: ¡si se combina el modo "Sobrealimentación" con el de "Bypass" se produce un infarto!





Nikkon

America

PUPILAS DOBLES

200ed

¡Una novedad de Nikkon América!

¿Te has preguntado alguna vez cómo pueden ver los caimanes sin problemas en el límite entre el agua y la superficie? Es gracias a la estructura de sus pupilas. ¡Son dobles, para compensar las diferentes refracciones de la luz! Ahora tú también puedes disfrutar de ellas. Ideal para los buceadores aficionados o profesionales que necesitan ver lo que sucede en la superficie.

Notas para el Juego:

Permite a los personajes ver con claridad en el límite entre el agua y la superficie. Ocupa un espacio de ciberóptica. Cirugía: I, PH=0.5

BODYWEIGHT

Sistemas de Preservación de Vida

CLIPS ARTERIALES BODYWEIGHT

700ed

El mayor peligro para un Cyberpunk abatido en la calle es morir antes de que llegue la ayuda médica (incluso Trauma Team) para salvarlo. Lo que acaba con la mayoría es un shock repentino provocado por la enorme pérdida de sangre. Bodyweight ha dado un paso de gigante hacia la solución de este problema instalando clips en las venas y arterias principales que reducen o detienen las hemorragias en caso de necesidad. Unos sensores especializados monitorizan el pulso y la presión sanguínea, abriendo o cerrando los clips según convenga.

Notas para el Juego:

+2 a todas las tiradas de salvación para morir. Cirugía: IM, PH=1D6

AGUIJÓN

400ed

Este equipo, nuevo en el mundo de los ciberimplantes, se considera ilegal debido al mal uso que se le da (pandilleros que lo llenan de veneno, etc.) y a su novedad. Se trata de una aguja hipodérmica (de carboglás, por su durabilidad) que surge de un dedo y que está conectada por medio de un tubo flexible a un cartucho en la palma. Este depósito está envuelto en plástico con memoria, que puede contraerse expulsando la unidad. Tiene capacidad para tres dosis de productos químicos o drogas.

Cirugía: S, PH=1D6+3

Nota: este equipo apareció en *Interface* Vol.1 nº 2.



BIGRIPP

**1200ed/arma corporal,
850ed/arma de cibermiembro**

NovelTech Ltd. te instala una cuchilla triangular de 35cm de carboglás en el antebrazo, la expresión definitiva del estilo desgarrador-destripador. La cuchilla funciona por tensión muscular, extendiéndose desde una ranura por encima o debajo de la muñeca. Un montaje alternativo permite a la hoja extenderse por todo el antebrazo. Advertencia: muchas áreas judiciales lo consideran ilegal.



Notas para el Juego:

El BigRipp causa 2D6 de daño con una capacidad de penetración de armaduras igual a la de un cuchillo. Si se monta en un cibermiembro obtiene penetración total. Los BigRipps pueden emplearse con cualquier estilo de artes marciales que tenga la espada o el cuchillo como arma, pero si se utiliza para parar se romperá con una tirada de 1-3 (en 1D10). La montura en el antebrazo tiene la capacidad de penetración de un cuchillo, pero sólo se rompe parando con un 1 (en 1D10). Si el usuario hace una parada de artes marciales la montura de antebrazo permitirá al personaje causar el daño normal al atacante o a su arma.

Montura sobre carne: Cirugía: IM, PH=3D6+1

Cibermontura: Cirugía: S, PH=igual

Nota: este equipo apareció en Interface Vol.1 nº 1.

CHOCA ESOS CINCO, ALIAS LA BOMBA PALMA

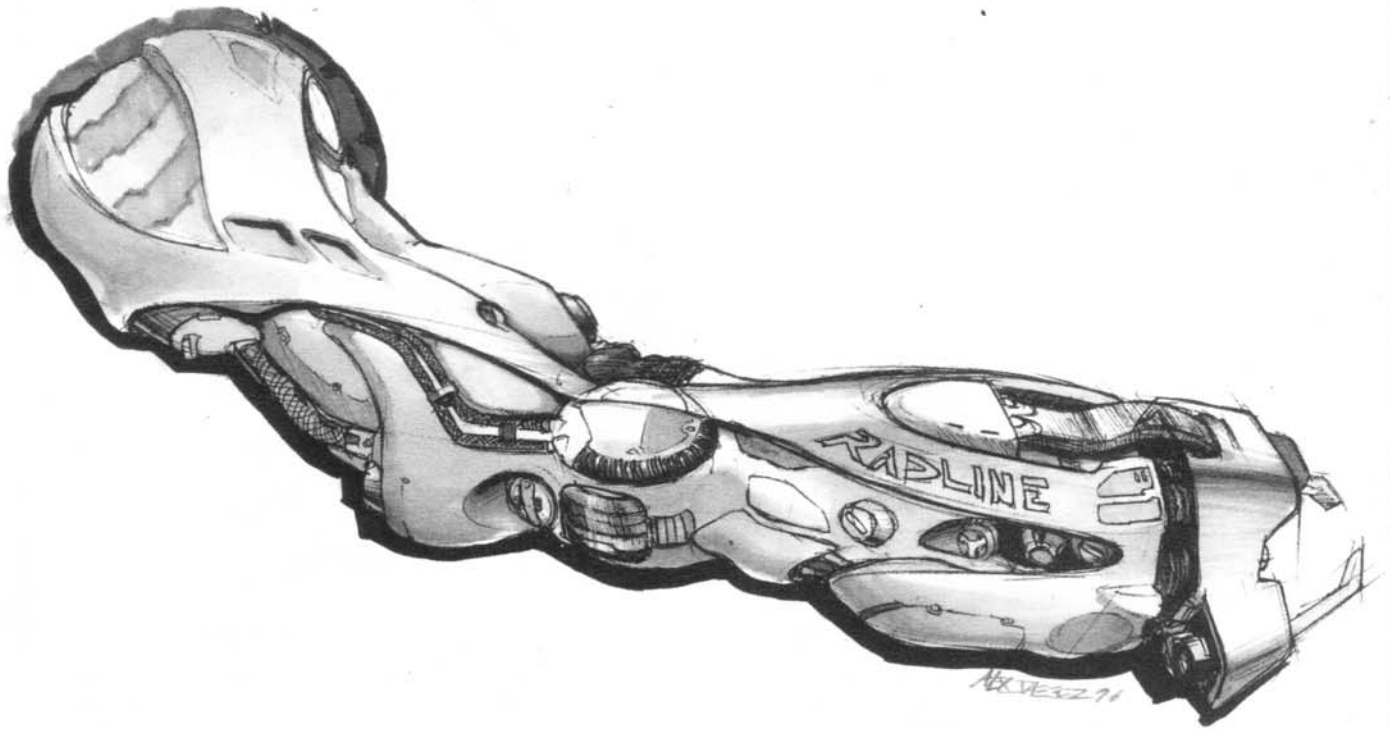
355ed

Esta opción para ciberbrazos vio la luz en Oriente Medio, utilizada por terroristas de la Yihad especializados en el combate cuerpo a cuerpo. Se basa en ciertos diseños Neosoviéticos y es resistente, duradera y fiable. La Bomba Palma se ha extendido por Norteamérica y América Central, donde se la considera un arma brutal para asesinos. El dispositivo es una cámara alojada en la muñeca del ciberbrazo conectada con la palma de la mano. Puede modificarse para alojar una posta del 12 o un proyectil de calibre .477 (como el utilizado en la Militech Boomer Booster de Soldado de Fortuna 1). Un golpe fuerte en combate cuerpo a cuerpo hace que la munición se dispare a bocajarro. Una compuerta en la muñeca permite recargar con facilidad, y todo el mecanismo queda bien oculto en el cibermiembro, haciendo Imposible (30+) detectarlo a simple vista. Incluye de serie un seguro manual. En las regiones judiciales de Europa y los Estados Unidos es ilegal, pero en otras zonas podría estar permitida.

Notas para el Juego:

No hace falta una segunda tirada para acertar. El daño se considera un segundo ataque a la hora de determinar la penetración de la armadura. Hasta con una inspección cuidadosa es Difícil detectar el mecanismo (20+). La munición .477 es perforadora y causa 5D6. El daño para las postas del 12 está en el libro básico. Como el arma se activa por contacto físico no se indica el alcance. Cirugía: I, PH=1D6+3

Nota: este equipo apareció en Interface Vol.1 nº 2.



RADLINE LABORATORIES

ELECTROCUTADOR BLITZKRIEG™

1050ed

*¡Los suecos de Radline Laboratories
ponen el poder de los dioses al alcance
de tus manos!*

El nuevo Electrocutador Blitzkrieg incorpora un láser de baja energía para ionizar la zona de aire que atravesará un rayo eléctrico artificial de mediano amperaje y alto voltaje. Las necesidades de almacenamiento de energía y aislamiento impiden que pueda utilizarse ningún otro dispositivo en el brazo del Blitzkrieg. ¡Y como prácticamente ninguna armadura está preparada para proteger de una descarga eléctrica (+50% al precio de la armadura, niega todo el efecto), sólo la MetalGear es de alguna eficacia (el arma causa el 50% del daño)!

Notas para el Juego:

Ocupa todos los espacios del ciberbrazo. Características: EX 0 N/A R 3D6 4 1 M 10m. El daño es _ real y _ aturdimiento. Cualquier ciberequipo alcanzado dejará de funcionar durante 1D6/2 minutos. Un impacto crítico significa que el equipo queda fuera de juego y debe ser reparado. Incluso los impactos en la carne afectan al ciberequipo adyacente como si fuera un arma de Microondas, pero con un +1 a las tiradas de efecto. Cirugía: S, PH=2D6

Nota: una versión de este equipo apareció en *Interface* Vol.1, nº1



Dermatech Inc.

TATUAJES DERMATECH LOGO-LINE™

varios precios

• Dermatech Inc. sabe lo que quieres! Los has visto en los vídeos, en las películas, hasta en los bailes cerebrales. Tori Dansteele, la supermodelo, tiene uno. Kade Lorenzo, la sensación internacional del mundo de la canción, tiene uno. Hasta Lee Chapman de Net54 tiene uno. ¡Ahora tú también puedes! ¡Tu propio tatuaje luminoso con un logo oficial! ¡Sí, Dermatech ha conseguido la licencia para reproducir los logos de ConAg, Datatel Inc., New American Motors, EBM, Everest VentureWare, Raven Microcybernetics y Trittech como tatuajes luminosos para todos vosotros! Imagínate las reacciones entre tus conocidos cuando te quites la chaqueta y vean el azul profundo de la "ola en movimiento" registrada de Tsunami Arms en tu brazo... ¡Éxito! ¡Posición! ¡Un aspecto Mega-Genial! No te confundas ... atrévete... ¡usa Dermatech!



Notas para el Juego:

Los precios varían entre 10 y 200ed, dependiendo del tamaño y la posición. Los tatuajes Dermatech están disponibles en todas las tiendas BodyShoppe y Art to Bare del país, así como en los mejores locales de tatuajes. Cirugía: 1, PH=0.5



COPROCESADOR CON SISTEMA DE ECOLOCACIÓN

800ed

El equipo de Luz Tenue necesita luz, y los termógrafos sólo detectan el calor. ¡Ahora puedes ver utilizando emisiones de sonido! Requiere dos ciberojos con VideoImagen (Chromebook 1), un implante AudioVox y ciberaudio con Escucha Amplificada. ¡Podrás ver en oscuridad total, independientemente del espectro EM! Por otros 30ed puedes sintonizar un Escáner de Sónar de Teletronics (Chromebook 1) al sistema, reemplazando el AudioVox.

Notas para el Juego:

Este artículo permite a los sistemas mencionados relacionarse para crear una imagen gráfica 3D a partir de los datos rebotados del sonido. El sistema funciona prácticamente en tiempo real pero no totalmente, por lo que el personaje sufrirá un -1 a las tiradas de Notar para datos visuales (-2 si se utiliza para determinar colores o texturas). Un generador de "ruido blanco" puede interrumpir las emisiones, "nublando" la imagen. Este equipo es un coprocesador neuronal que requiere el procesador básico para funcionar. Cirugía: 1, PH=1D6/2





Nu • Tek Technologies, Inc.

NU-TEK TVPIEL

600ed

La nueva piel sintética de Nu-Tek utiliza la última tecnología de fibra óptica para convertir tu cuerpo en una pantalla. Puedes utilizar el sistema patentado GridWork™ para TVPiel y el chip sintonizador para variar la posición y el tamaño de la pantalla.

Notas para el Juego:

Para poder captar la señal de la TV debes tener el procesador neuronal básico con una variante de la Conexión de DataTerm. Al activarlo, el operador verá una retícula cuadrada verde cruzando su cuerpo. Seleccionará la esquina superior izquierda y luego la inferior derecha, y entonces la piel de esa zona se convertirá en una pantalla de vídeo. Utiliza una pequeña batería (20ed, autonomía de 4 horas), que muchos ponen en un bolsillo subcutáneo. Cirugía: S, PH=1D6+4.



ORDENADOR DE CIBERDETECCIÓN DE MILITECH (OCDM)



3000ed

Este nuevo equipo neuronal fue desarrollado para las Fuerzas Especiales americanas, y va más allá del viejo Doc Richter™ de AAS. Un microordenador incorporado recibe datos de hasta cuatro sensores cibernéticos no visuales: ciberaudio, implantes de radar y sónar, mejoras olfativas y ciberdetectores sísmicos (Soldado de Fortuna 1), ya sean propios o ajenos (a través de cables de conexión). El sujeto también puede conectarse a equipo sensorial no cibernético. El ordenador procesa toda la información y luego indica la orientación y distancia exactas del objetivo. De este modo el usuario puede estar a cubierto y seguir realizando funciones de reconocimiento. Es ideal para emboscadas, para las que fue diseñado.

Notas para el Juego:

Para usar este módulo debes tener el procesador básico con una Conexión Maquinaria/Técnica. La salida se produce por una pantalla subdermal (Chromebook 2), una Videomagen ciberóptica (Chromebook 1), o un equipo de ciberaudio. Otros métodos de detección dependen del sistema sensorial empleado. Con un sistema sísmico/radar puedes determinar tamaños; con un amplificador olfativo/químico puedes identificar sustancias orgánicas e inorgánicas. El operador recibe datos de múltiples objetos: si están en movimiento conocerá la distancia y la orientación de cada uno respecto a la posición del sensor o usuario. Esta información podrá utilizarse para identificar objetivos, activar emboscadas a distancia o recoger datos sobre el blanco de un fuego indirecto. Cirugía: S, PH=1D6+3



AMPLIFICADOR GUSTATIVO

100 ed

Es una sencilla modificación neuronal que mejora el sentido del gusto para poder detectar venenos y disfrutar más de tu restaurante favorito. Puede apagarse para comer el chili cinco alarmas de tu tía sin perder la cordura.

Notas para el Juego:

Después de la instalación del amplificador hay que inyectar en la lengua una dosis de virus transformadores. Terminarás con una sensibilidad e interpretación aumentada de los cuatro sabores básicos: dulce, ácido, salado y amargo. Hace falta tiempo y práctica para identificar compuestos químicos por su sabor (preparate para hacer un montón de tiradas de INT). Un amplificador olfativo ayudaría a identificar estos compuestos. Cirugía: S, PH=2



CHIP DE RECONOCIMIENTO DE FORMAS

500ed

i Necesitas aislar elementos en una multitud? ¡El nuevo chip de Direct Dataware puede servirte! Programa tus especificaciones en un chip virgen, insértalo en tu zócalo y trata de reconocer los elementos definidos: los verás rodeados por un halo de color. En esencia se trata de una inversión de los Chips de Reconocimiento Visual.

Notas para el Juego:

El sistema puede acceder a un máximo de tres chips simultáneamente. La programación no puede ser demasiado general ("marca todas las armas de fuego"), pero puede ir desde lo vago ("marca todas las pistolas automáticas") hasta lo muy detallado ("marca todas las pistolas Malorian Arms 3516"). Se utiliza con la ciberopción de Zetatech Times Square Plus (Chromebook 1).

LOCALIZADOR

300ed

Muchas veces los mercenarios y los policías se ven superados por un francotirador invisible. Nuestros oídos humanos, aunque se amplifiquen, no están diseñados para captar la procedencia exacta de un disparo. ¡Ahora, gracias a los Armeros de Nuevo Méjico, puedes detectar a los francotiradores allí donde se encuentren! Utilizando un ordenador interno conectado a un sistema de audio avanzado Localizador superpone un "dibujo" gráfico de la trayectoria del proyectil sobre la visión del usuario, situando un rectángulo rojo en la situación general del francotirador. ¡Cuanto más disparos realice más precisa será la localización!

Notas para el Juego:

Localizador es un equipo neuronal y requiere el procesador básico, Times Square Plus (Chromebook 1), un ordenador corporal (Chromebook 2) y un ciberoído con Escucha Amplificada. Para poder triangular adecuadamente deber haber un segundo usuario de Localizador capaz de escuchar al atacante. Ambos deben tener una Conexión de Radio o una opción telefónica de ciberaudio. Cada disparo aumenta la probabilidad del usuario de encontrar a un atacante oculto (habilidad Advertir/Notar) en +1. Cirugía: I, PH=1D6

CERROJO

150ed

i Te preocupa que te roben los chips mientras duermes o estás inconsciente? ¡No hay problema! Cerrojo es un dispositivo especial que se adosa a tu zócalo, fijando los chips en su posición hasta que se utilice una llave electrónica. Es ampliamente utilizado por instituciones mentales y fuerzas de seguridad, para que los pacientes no se quiten los chips de Pacifismo, o los delincuentes los de Exilio.





CHIP DE ENFRENTAMIENTO

150ed

! Sabe siempre lo que tienes que decir y utiliza el lenguaje corporal adecuado! Cuando estás

en un local en la Zona y un pandillero colgado se enfrenta a ti, son tus cojones contra los suyos. ¡Demuéstrale que tú los tienes más grandes! El Chip de Enfrentamiento de Militech es una base de datos con todos los viejos retos de Hollywood, la TV, las últimas danzas cerebrales y todas las fuentes que hemos podido encontrar. ¡Todo al alcance de tus dedos!

Notas para el Juego:

Si está instalado, el chip suma +1 a las tiradas de enfrentamiento.

CHIP HOGAREÑO

940ed

Estos chips, una variante de los utilizados en las sentencias de Exilio, están diseñados para que su usuario no se pase la noche entera de juerga. Después de estar aproximadamente 2 horas fuera de casa pasado un horario preestablecido el usuario sentirá un fuerte deseo de volver. La "casa" es una localización geográfica preestablecida que el chip reconoce al recibir una señal de radio. Por 40ed más el chip puede enviar señales similares si el sujeto se aleja de "casa" una determinada distancia.

Notas para el Juego:

Resistir el impulso de un Chip Hogareño requiere una tirada Muy Difícil de FRI, a la que se puede aplicar la habilidad Resistir Torturas.

CHIP DE LECTURA RÁPIDA

250ed

¿Tiempo? ¿A quién le sobra?

A pesar de recibir electrónicamente el correo y las noticias, a menudo sientes que dejas de hacer cosas por falta de tiempo. ¿Quieres resolver el problema sin perder información ni alterar tu agenda? ¿Qué tal estaría poder leer todos tus mensajes en la mitad de tiempo, o menos? ¡Parts N' Programs tiene lo que necesitas! Simplemente introduce el chip y lee con cualquier dispositivo ciberóptico. Verás que asimilas la información escrita en la mitad de tiempo, manteniendo los niveles de comprensión. Podrás suscribirte a más screamsheets, descargar más libros y ampliar tu correspondencia sin preocuparte por perder tiempo libre. El Chip de Lectura Rápida de Parts N' Programs es completamente compatible con nuestros Chips de Traducción.

Notas para el Juego:

Requiere un dispositivo ciberóptico. Divide entre dos el tiempo de lectura de los personajes hasta INT 6, y entre tres para los de INT 7+. El nivel de comprensión no se ve afectado.

CHIP DE SUPRESIÓN DEL SUEÑO

300ed

¿ Problemas para dormir? ¿El síndrome de estrés post-traumático te mantiene en vela toda la noche? La nueva tecnología de DataEdge te concederá el equivalente a una noche de descanso reprimiendo el sueño REM.

Notas para el Juego:

El Chip de Supresión del Sueño funciona tal y como se anuncia, permitiendo una noche de descanso sin sueño. Sin embargo, por cada semana de utilización el usuario perderá temporalmente un punto de EMP. Toda esta EMP se recupera tras una noche de sueño normal.



BIOEQUIPO Y NANOTECNOLOGÍA

¿POR QUÉ UTILIZAR BIOEQUIPO? ¡PORQUE ES EL FUTURO! ES COMPLETAMENTE INDETECTABLE POR LOS SISTEMAS NORMALES... ¡ES LA ELECCIÓN DEL MERCENARIO DEL MAÑANA! ¿RECUERDAS AL TIPO QUE FUE TRAS EL HIJO DE SABURO EN EL 2020? LLEGÓ HASTA LA PLANTA DE KEI ANTES DE QUE LAS IA MATARAN A LOS NETRUNNERS Y SE QUEDARA SIN APOYO. SI HUBIERAN AGUANTADO DOS MINUTOS MÁS, LA CAPACIDAD OPERATIVA DE ARASAKA ESTARÍA DECAPITADA..."

-Sgto. Arch Andrews, destinado en Fort Bragg y mercenario independiente.

OTEC

AGLUTINANTE NITROGÉNICO

1400ed

• Tecnología barata y efectiva! ¿Pensaste alguna vez escuchar estas dos palabras para describir a los nanoides? ¡Pues es cierto! OTEC ha desarrollado en sus laboratorios un sencillo nanoide que evita la narcosis nitrogenica de los buceadores, ¡sin importar la velocidad a la que salgan a la superficie!

Notas para el Juego:

Impide la narcosis nitrogenica. Reduce el tiempo de despresurización hasta en un 100%, dependiendo de la profundidad (cuanto mayor sea menor será la reducción de tiempo). El usuario debe someterse a tratamientos de mantenimiento regulares (400ed cada 3 meses). Cirugía: I, PH=1-2

IMPLANTE AVANZADO DE HUESO Y MÚSCULO

precio variable

¿Quieres grados variables de mejora personal en vez de aguantarte con un tratamiento fijo? ¿Te parece excesivo el implante original de hueso y músculo? ¿Se queda corto? ¡InterTech presenta su nueva versión avanzada! ¡Dile simplemente a tu vendedor cuánto quieres!

Notas para el Juego:

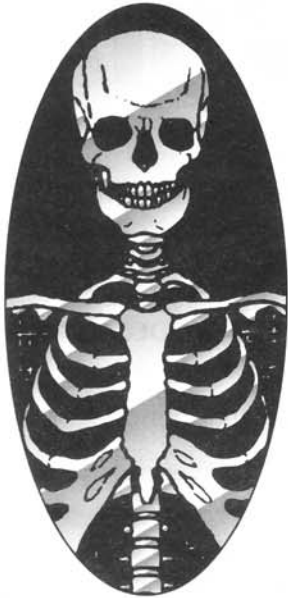
En lo demás este artículo es idéntico al aparecido en CP2020. Los códigos de cirugía son I.

Precio	Bono al TCO	PH
1000ed	+1	1-2pts
1500ed	+2	1D6/2
3000ed	+3	1D6+1



R

Replitech



MEJORA OSEA "TUFFBONE" DE REPLITECH

precio variable

El sistema TuffBone de Replitech, desarrollado inicialmente como un tratamiento terapéutico para la osteoporosis producida por la edad o la falta de gravedad, utiliza una variedad de bacterias biocompatibles específicamente dise-

ñadas para incrementar tu densidad ósea, lograr una mayor fuerza del esqueleto y un mejor anclaje muscular. Pocos días después de las primeras inyecciones tus huesos estarán totalmente colonizados y comenzarán a recibir los minerales depositados por las bacterias. No te preocupes, nos hemos encargado de que el proceso se autorregule. Cuando se logra un desarrollo completo se estabiliza y permanece en modo de mantenimiento.

Notas para el Juego:

Los códigos de cirugía son S.

TuffBone nivel Alfa (1300ed): Aumenta el Tipo Corporal en +1 para las Proezas de Fuerza, levantar y transportar pesos y para el MTC contra el daño en combate cuerpo a cuerpo. El peso del usuario aumenta un 5%. PH=1D6/2

TuffBone nivel Beta (2800ed): Aumenta el Tipo Corporal en +2 (ver los anteriores efectos) y aumenta el peso en un 10%. El crecimiento del hueso en los miembros y la estructura facial reduce el ATR en 1. PH=1D6

BODYWEIGHT

Sistemas de Preservación de Vida

SUSTITUCIÓN HEMOLÓGICA "METAHEMO" DE BODYWEIGHT INC.

1300ed

¿ Sabías que tu respiración era mucho más eficiente cuando aún no habías nacido? El oxígeno era transportado por tu cuerpo utilizando una molécula con una "atracción" mayor que la hemoglobina y las plaquetas que recorren en este preciso instante tu organismo. Ahora puedes recuperar esa sorprendente eficacia, sin los efectos secundarios de la retención respiratoria, con la terapia de transformación vírica "Metahemo" de Bodyweight. Nuestros agentes virales específicamente diseñados alterarán tu médula para que produzca glóbulos rojos que transporten la molécula metahemo en lugar de la hemoglobina. Notarás un inmediato incremento de tu capacidad aeróbica y atlética. ¡Tienes que experimentarlo para poder apreciarlo! Ajusta tu cuerpo con una pequeña ayuda de Bodyweight Inc.

Notas para el Juego:

El sujeto gana el equivalente de +1 a MOV y a la habilidad Resistencia, y podrá aguantar la respiración durante 4 minutos más. Advertencia: el sujeto sólo podrá recibir transfusiones de sangre de su propio grupo y no podrá utilizar sustitutos sanguíneos artificiales que no sean de Bodyweight. También sufrirá un -1 a todas las tiradas de resistencia de TCO que tengan que ver con venenos y enfermedades, debido a la mayor capacidad de absorción de su sangre. Cirugía: S, PH=1D6/2





BIOTECHNICA

NEOAPÉNDICE

500ed

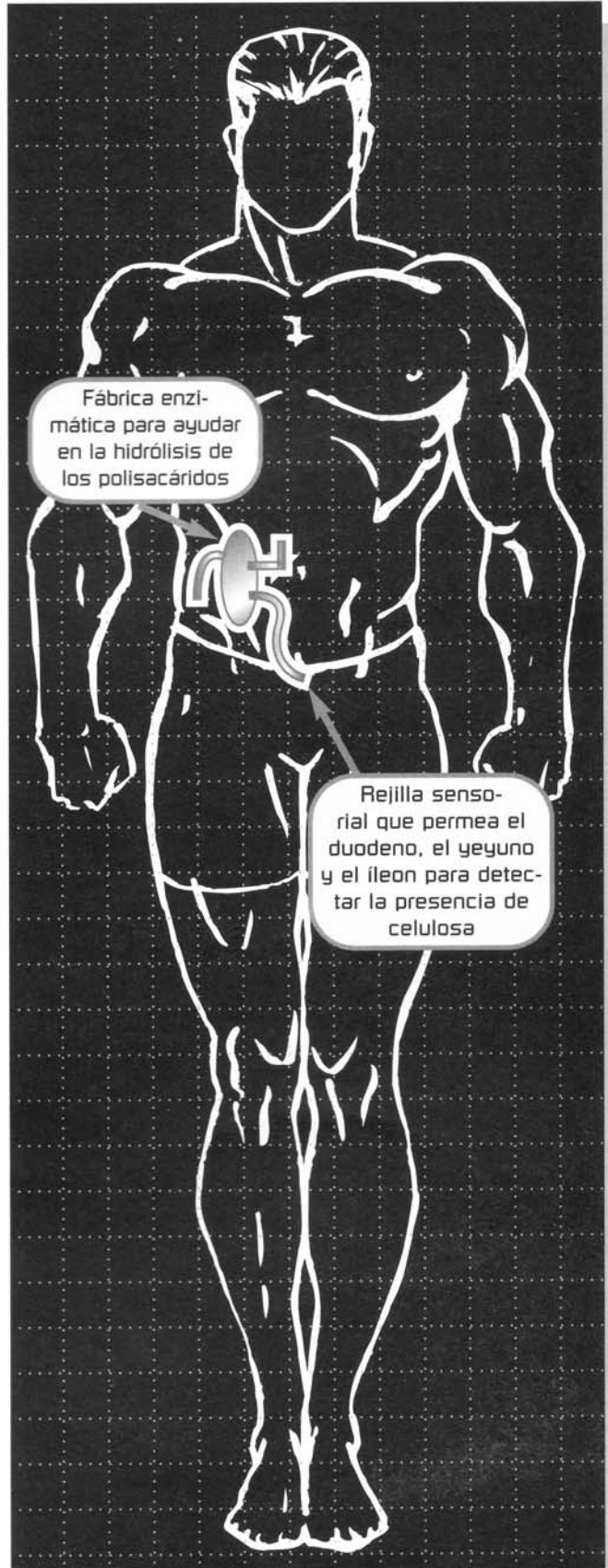
¿Te vas al frente durante bastante tiempo? ¿Necesitas más comida de la que podrás transportar? ¡El NeoApéndice de Biotechnica puede ayudarte! Se trata de una forma activada de tu órgano natural (que fue desactivado por la evolución), ¡y que permite a tu cuerpo digerir celulosa! Podrás vivir comiendo corteza de árbol o hierba, si es necesario.

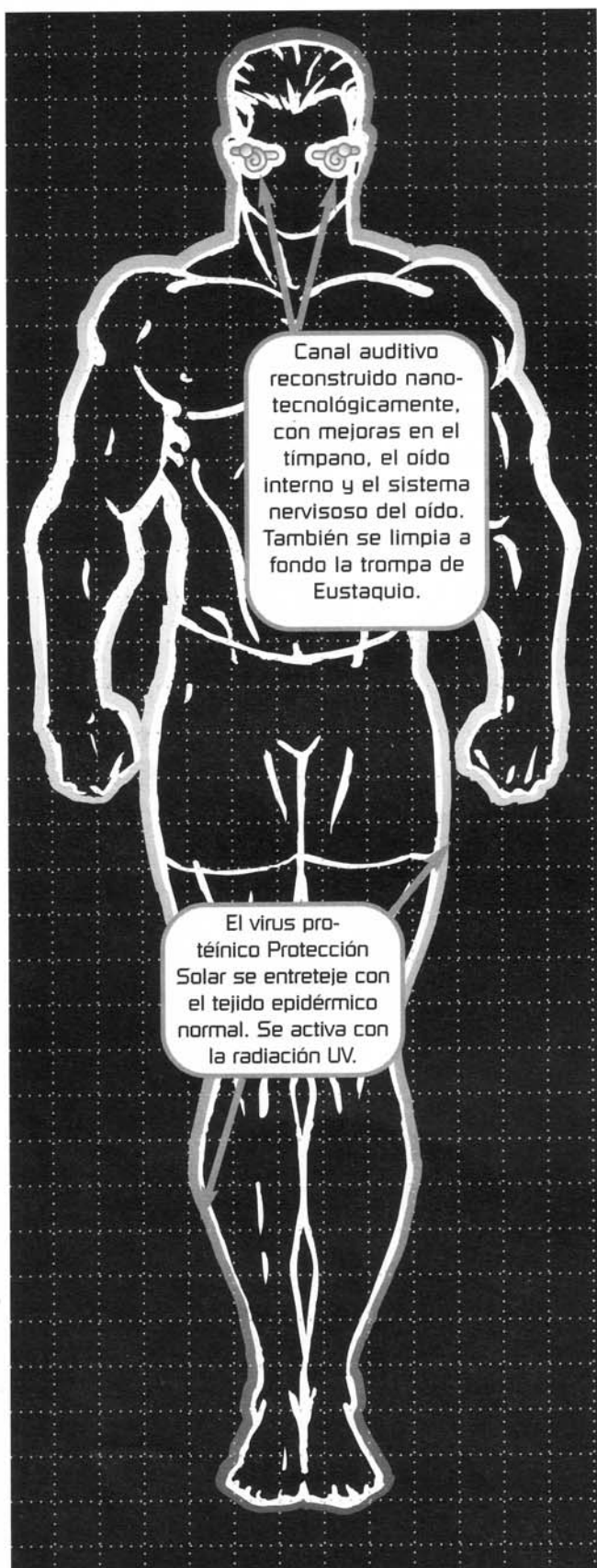
Notas para el Juego:

Da al usuario un +2 a todas las tiradas de *Supervivencia* en exteriores que tengan que ver con la obtención de comida. Advertencia: una dieta continuada de material orgánico con celulosa hace que el cuerpo produzca un exceso de metano... lo que facilitará que el sujeto sea seguido por el olor, además de poder llegar a representar un peligro de incendio. Cirugía: IM, PH=1D6/2

"Siberia, en mitad del invierno. Me quedé ocho semanas allí atrapado porque el equipo de recogida no pudo venir a por mí. Tuve que vivir como un conejo, comiendo líquenes, pasto y otras plantas de la tundra. Sabía a mierda, pero me mantuvo con vida. Gracias a mi apéndice biotec".

— Wilson Card, agente de Militech





Utopian Corp.

RECONSTRUCCIÓN NANOAUDITIVA

1500ed

¿No te atrae la idea de abrirte el cráneo para que te metan un ciberaudio? Unos nanocirujanos específicamente diseñados pueden reconstruir secciones de tu canal auditivo para mejorar tu oído.

Notas para el Juego:

El usuario recibe Escucha Amplificada y Atenuador de Nivel, como si dispusiera de esas opciones de ciberaudio. El proceso dura 4 días, y el sujeto quedará sordo durante las 3D10 horas posteriores a la inyección (la sordera comienza pasadas 1D6 horas). Cirugía: 1, PH=1D6/2



BIOTECHNICA

PANTALLA "PROTECCIÓN SOLAR" DE BIOTECHNICA

250ed

• Que los demás se escondan de los efectos del agujero en la capa de ozono mientras tú te tumbas al sol! El nuevo tratamiento vírico Protección Solar modifica las células de tu epidermis para que produzcan una proteína derivada de la piel del sapo asiático, que permanece inerte hasta que la luz ultravioleta dispare un cambio en su estructura. A los diez segundos de exposición la proteína "cuaja" y comienza a absorber el 90% de la radiación UV, oscureciendo visiblemente la piel. Es una modificación habitual en el espacio, ideal para todos aquellos preocupados por ese viejo y desagradable agujero en el ozono.

Notas para el Juego:

Evita cualquier tipo de quemadura solar y reduce el riesgo de cáncer de piel por radiación UV hasta niveles insignificantes. Cirugía: S, PH=1





BIOTECHNICA

NEOPULMONES

1000ed

El pulmón evolucionado no es un sistema muy eficiente, ya que sólo utiliza el 17% del oxígeno inhalado cada vez. Los Neopulmones de Biotechnica mejoran la circulación del aire respirado, aumentando la cantidad de oxígeno que tu cuerpo puede absorber.

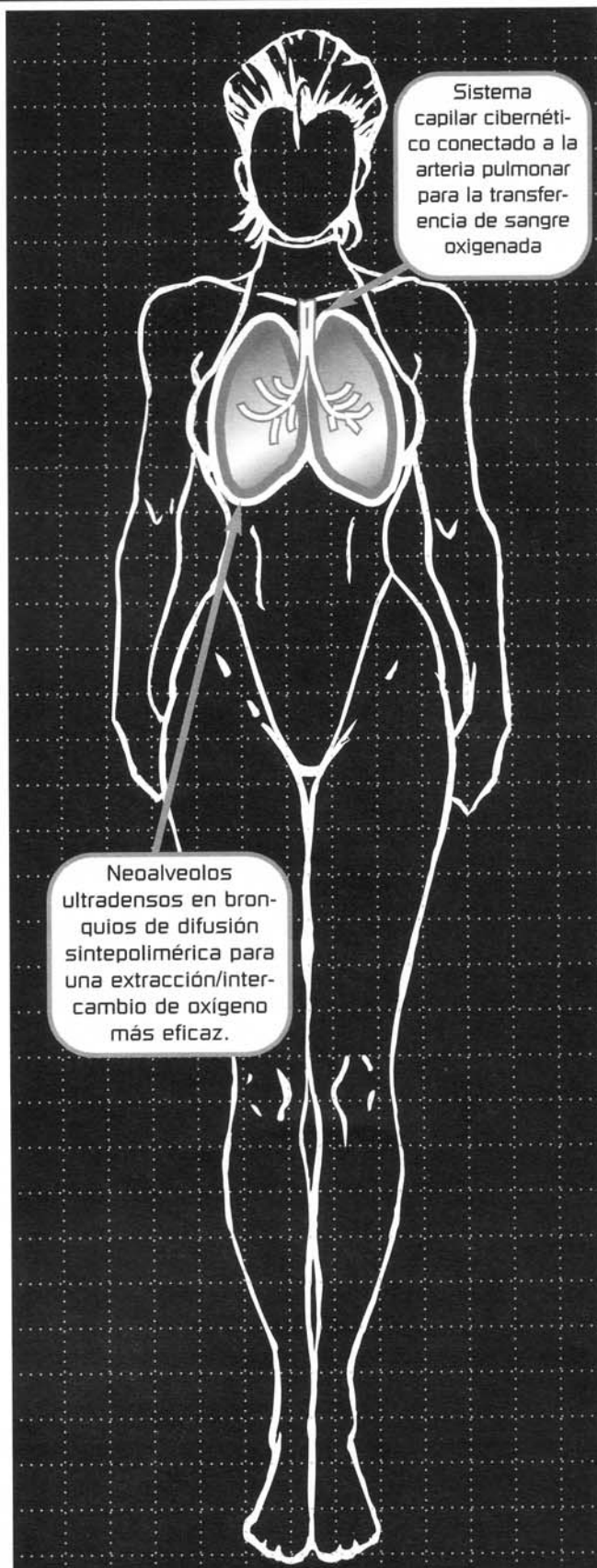
Notas para el Juego:

El usuario podrá aguantar la respiración el doble del tiempo normal (10-25 minutos), o respirar con la mitad de la frecuencia sin dificultad. Cirugía: CR, PH=1D6

"Corre kilómetros y kilómetros sin fatigarte, bucea sin bombona el doble del tiempo normal y, si el ambiente no es agradable, aguanta la respiración tanto como necesites. Todo con un juego de Neopulmones™ de tus amigos de Biotechnica.

Biotechnica: ¡Te adaptamos para el futuro"

— Programa publicitario de Biotechnica



Sistema capilar cibernético conectado a la arteria pulmonar para la transferencia de sangre oxigenada

Neoalveolos ultradensos en bronquios de difusión sintepolimérica para una extracción/intercambio de oxígeno más eficaz.



Dornier•Bauer

Biotechnische

PUENTE NEURONAL DE DORNIER-BAUER BIOTECHNISCHE

600ed

*Confía en Dornier. Te echará una mano...
¡literalmente!*

Este pequeño artículo de bioequipo es un conjunto de tejido nervioso cultivado que enlaza las zonas de coordinación motora a ambos lados del cerebro para hacerte ambidiestro. Serás la envidia de tus amigos cyberpunk cuando los sorprendas con movimientos que nunca podrían esperar.

Notas para el Juego:

Puedes utilizar indistintamente las dos manos sin penalización, pero si tratas de hacer algo con las dos a la vez sufrirás el -3 habitual. Durante cuatro semanas después del implante las habilidades de la antigua "mano mala" estarán a la mitad hasta que el sujeto se acostumbre a las nuevas conexiones neuronales. Cirugía: IM, PH=1D6+2

"Cuando comprobé lo alucinante que era quedé impresionado. Con un poco de práctica podía utilizar las dos pistolas al tiempo, como el famoso mercenario de Hong Kong del siglo XX Chow Yun Fat. ¡Tío, ojalá yo también tuviera un periodista como John Woo siguiéndome para informar de mi trabajo!"

— El difunto Jesse Raffles, mercenario de segunda

Dornier•Bauer

Biotechnische

ESFÍNTERES CIRCULATORIOS DE DORNIER-BAUER BIOTECHNISCHE

3200ed

Podrás aguantar y aguantar y aguantar con el último desarrollo de Dornier en el tratamiento personal de heridas. Un súbito descenso en la presión sanguínea a causa de una herida grave hace que varios anillos musculares repartidos por las arterias se contraigan, cortando el flujo sanguíneo en la zona afectada. Las válvulas en las venas se cierran y redirigen la circulación a otras zonas. El tejido en la zona herida seguirá siendo una hamburguesa, pero se evita la hemorragia y el daño por shock.

Notas para el Juego:

Da un +2 a cualquier tirada de salvación de Aturdimiento/Shock, y evita automáticamente cualquier daño posterior por pérdida de sangre tras llegar a una herida Grave o peor. El tejido bajo el miembro afectado debe ser eliminado quirúrgicamente y reemplazado con una alternativa cibernética o biotécnica. Cirugía: IM, PH=1D6



revolution genetics

GLÁNDULAS DE VENENO

precio variable

Revolution Genetics ha desarrollado un nuevo tipo de Bioequipo: Glándulas con Veneno. La toxina puede ser de cuatro tipos diferentes: un alucinógeno, un inductor de náusea, una droga somática o una biotoxina. Dentro de cada tipo hay potencias y tiempos de reacción diferentes. Lo mejor de todo es que, da igual cuánto la uses, ¡la glándula sigue produciendo veneno! Hay dos opciones disponibles.

Notas para el Juego:

Cirugía: IM

Dientes: como las serpientes, podrás inyectar el veneno a través de unos colmillos naturales instalados en tu dentadura. También se causa daño por el mordisco. 500ed para el alucinógeno, el inductor de náusea y el somático (sueño). 1000ed para la Biotoxina I. PH=3D6.

Manos: las glándulas están diseñadas para impregnar unos destripadores o desgarradores, inyectando el veneno con un corte exitoso. 500ed para el inductor de náusea o el somático, 800ed para el alucinógeno y 1100ed por la Biotoxina I. PH=2D6+3

Advertencia: ¡El usuario no es inmune a los efectos de su propio veneno! Se recomienda utilizar con precaución. En algunas zonas judiciales se considera una modificación ilegal o restringida.

"Y entonces el tipo ese le da a Jerry en todos los morros, ¿vale? Y Jerry estaba sacando los colmillos en ese momento, y la leche le hace morderse la lengua, ¿vale? Ayy... Por suerte sólo tenía zumo cerebral, así que se pasó toda la tarde gritando y llorando en una esquina, ¿vale? Joder, debe ser peor que dispararse con tu propia pistola..."

— Jenny Fliescher, Tecnomédico de TT

revolution genetics



FEROMONAS A MEDIDA

precios variables

Dicen que el olfato es uno de los sentidos que más afectan al comportamiento. Un leve aroma puede evocar recuerdos largo tiempo olvidados, atraer a una pareja o producir ciertos sentimientos. Ahora ya tienes a tu disposición las nuevas feromonas a medida de Revolution Genetics. Te implantarán quirúrgicamente pequeñas glándulas en las axilas y en la entrepierna. ¡Y estarás listo para hacerlas cambiar de opinión!

Notas para el Juego:

Cirugía: S, PH=1D6/2. Un personaje sólo puede tener un tipo de feromonas implantadas a la vez. Los filtros nasales son efectivos en un 60% para protegerse.

Amor (1000ed): da un +1 a todas las tiradas de Seducción para el sexo especificado (el mismo o el contrario; advertencia: a discreción del Árbitro, ¡los efectos del "mismo sexo" pueden volverse contra ti!).

Credulidad (2000ed): da un +1 a todas las tiradas de Persuasión y Labia.

Confusión (2500ed): cualquiera a menos de 1m del usuario sufre un -1 a todas las tiradas de INT y de Iniciativa.



NAC

No-Ahme Caldwell

ESTÓMAGO SECUNDARIO "KALORIC" DE N-A C

750ed

¿Tienes prisa? ¿Te gustaría tener algo más de tiempo libre? ¿O quizá planeas un largo viaje y necesitas reducir el peso al mínimo? No-Ahme Caldwell llega al rescate con Kaloric, una cámara estomacal secundaria que se vacía en el intestino delgado como respuesta a un bajo nivel de azúcar en la sangre. Puedes comer cuando tengas tiempo, y el Kaloric no enviará la comida para terminar la digestión hasta que tu cuerpo se lo pida.

Notas para el Juego:

Te permite almacenar en el estómago hasta dos días de comida, y funciona como si hubieras comido normalmente. Cirugía: IM, PH=1D6/2

BIOCONSTRUCCIÓN

"ANTICONGELANTE" N-A C

650ed

No-Ahme Caldwell presenta el bioequipo perfecto para trabajar en climas fríos o para viajar por el espacio en criosueño. El Anticongelante es una glándula implantada en la cavidad pectoral que suministra de forma constante al cuerpo metaglicógeno, un compuesto químico que evita que se formen cristales de hielo en los tejidos a temperaturas bajo cero.

Notas para el Juego:

El efecto es la inmunidad a la congelación, y un +1 a las tiradas de *Supervivencia* en exteriores y *Resistencia* en climas inferiores a 10 grados. El sujeto también recibe un +3 en las tiradas de suspensión criogénica y reanimación. Cirugía: IM, PH=1



NAC

No-Ahme Caldwell

NODOS DE HEMORBRINA "COAGULADOR RÁPIDO"

3000ed

El Sistema Coagulador Rápido dispone de dos glándulas de bioingeniería que producen y almacenan los compuestos coaguladores fibrina y fibrinógeno. Una de las glándulas se asocia a la arteria mesentérica en el punto en que se divide en las femorales que alimentan las piernas, mientras la otra se encuentra en la aorta, en el punto en que se ramifica en las arterias axilares de los brazos y las carótidas de la cabeza. Las heridas que provocan un descenso en la presión sanguínea o una presencia excesiva de histamina activan los nodos para liberar su contenido, sellando rápidamente la zona con una costra dura y fibrosa.

Notas para el Juego:

Todos los estados de heridas se consideran de una gravedad un nivel menor al actual (las Graves se consideran Leves sin penalizaciones, las Críticas se convierten en Graves con -2 REF, etc.). El problema es que la repentina liberación de compuestos coagulantes tiene una posibilidad entre 10 de provocar un ataque cardíaco por obstrucción arterial. No puede utilizarse con el Tejido Dérmico Salvavidas (Chromebook 1). Cirugía: IM, PH=1D6

"Hay que tener cuidado con este equipo. Tenía un amigo que entró en shock por un impacto menor, pero la presión sanguínea se hundió como una piedra. Sus implantes comenzaron a liberar fibrina y su sistema comenzó a bloquearse rápidamente. Menos mal que apareció un AV de TT y pudieron vaciarlo antes de que palmará. Desagradable".

— Rachel Mars, Técnico independiente



Revolution Genetics

IMPLANTE LINTERNA

290ed

Consiste en una pequeña superficie de piel cultivada impregnada con el mismo material bioluminiscente de las luciérnagas y los peces abisales. Alimentada por la actividad neuroeléctrica normal del cuerpo, produce una débil luz equivalente a la de una minilinterna. Ideal para mineros, submarinistas y técnicos que siempre tienen las manos ocupadas. ¡Revolution Genetics presenta ahora este bioequipo para el consumidor casero!

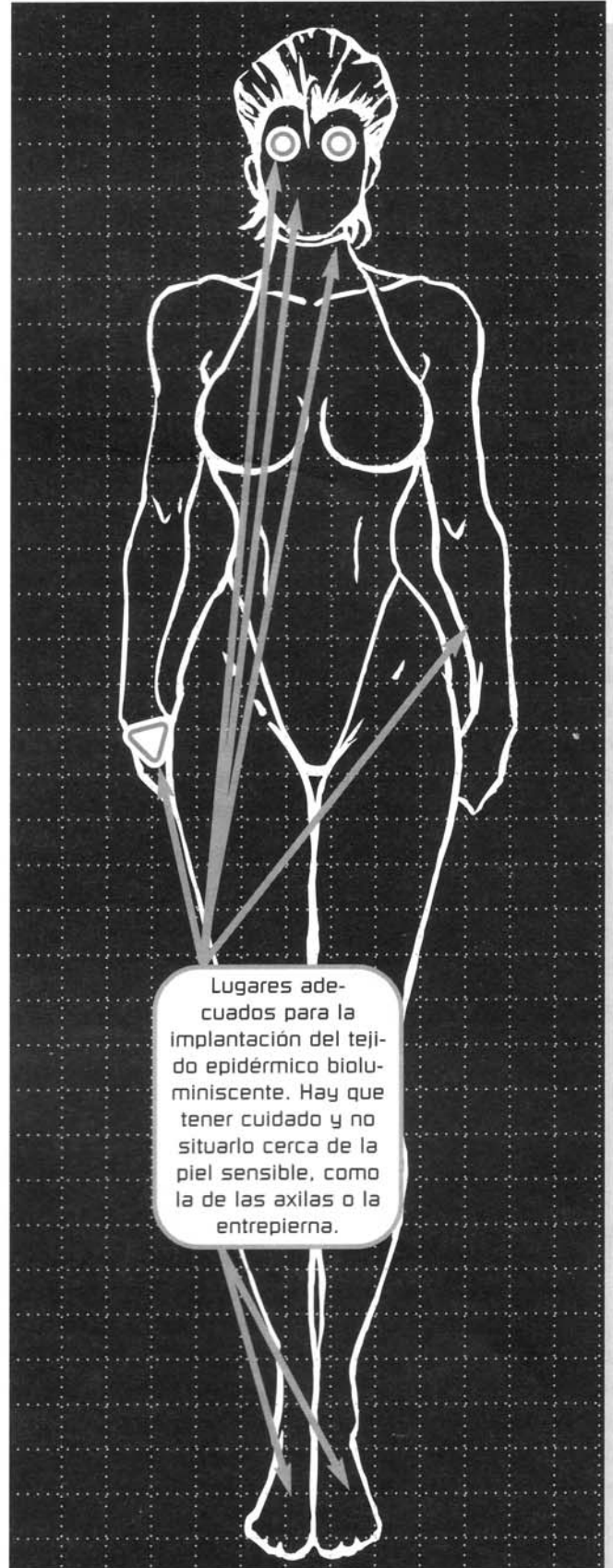
Notas para el Juego:

La piel produce un brillo sin destello y semienfocado similar al de una linterna química (alcance aproximado 1m). El implante puede colocarse en la palma, en el dorso de la mano, en el antebrazo... ¡incluso en las mejillas o en la frente! Hay que tener en cuenta que la luz es visible hasta a 100m de distancia. Cirugía: S, PH=1-2

Nota: una versión de este equipo apareció en *Interface* Vol.1 nº 4.

"Éste me salvó la vida una vez. Estaba atrapada en una cueva a las afueras de Barcelona. Un pulso IEM me había dejado sin linterna, y sin luz los Intensificadores de mis ópticos no valían de nada. Sin embargo, gracias a mis pequeños implantes luminosos, que no podían eliminar sin matarme, pude buscar un poco y encontré una caja de C-4 que los atacantes habían olvidado. Por supuesto, no estuve encerrada mucho tiempo..."

— Rachel Mars, Técnico independiente



Lugares adecuados para la implantación del tejido epidérmico bioluminiscente. Hay que tener cuidado y no situarlo cerca de la piel sensible, como la de las axilas o la entrepierna.



R

Replitech

PANTALLA DE TOXINAS REPLITECH

3400ed

En la lucha sin cuartel del mundo corporativo es muy posible ser víctima de un intento de envenenamiento. Protégete con una Pantalla de Toxinas, un paquete de filamentos sensoriales en el estómago que detecta ciertos venenos en cualquier comida o bebida ingerida, provocando inmediatamente un vómito reflejo que vacía el aparato digestivo. ¡Duerme tranquilo sabiendo que Replitech te protege!

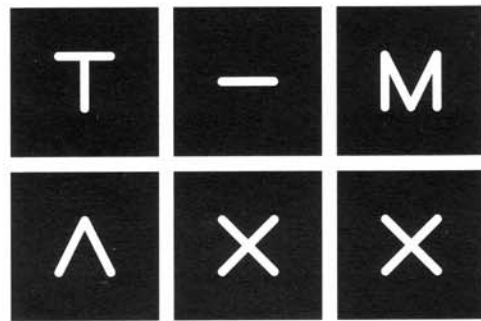
Notas para el Juego:

Detecta los venenos administrados oralmente en una tirada de 1-9 en 1D10, provocando el vómito. Queda a elección del Árbitro que la toxina actúe o no antes de la evacuación. Cirugía: IM, PH=1D6/2

"Tuvieron problemas con los primeros modelos. Parece que eran demasiado sensibles y saltaban con algunas bebidas comunes (como el tequila). Cualquiera que quisiera cogerse una buena terminaba potando toda la cena. Aunque lo arreglaron a toda velocidad, he oído que la Clínica Betty Ford quería la versión antigua para su programa de tratamiento..."

— Rachel Mars, Técnico independiente





SIFÓN ILÍACO T-MAXX

500ed

Estés en el desierto o en los trópicos, el nuevo sifón ilíaco de T-MAXX hace que tu estancia sea más agradable. Este órgano artificial rodea el intestino grueso y elimina el 80% del agua de los residuos corporales sólidos.

Notas para el Juego:

El eficaz reciclaje de fluidos del sifón permite al usuario funcionar sin agua hasta 48 horas en un clima templado y 24 horas en climas calurosos. Cirugía: IM, PH=1

"Este es enormemente útil, especialmente si te ves en pleno desierto a medio camino del oasis más próximo. Lo malo es que las deposiciones secas pueden ser una tortura, si sabes a qué me refiero. Si puedes llévate alguna crema, y no tendrás problemas.

Por supuesto, alguien se reirá de las "cagadas de conejo" que vas dejando atrás. Deja que se ría, hasta que se le seque la garganta..."

— Edward Washington, Mercenario



DIRECTAMENTE DESDE LOS LABORATORIOS ESPACIALES DE LOS EUROCHICOS LLEGAN LOS ÚLTIMOS AVANCES EN BIOEQUIPO, NUEVAS TÉCNICAS CON NANOIDES Y NEUROQUÍMICOS QUE TE CONVIERTEN EN MUCHO MÁS QUE UN HOMBRE (O UNA MUJER)! TODO ESTE EQUIPO SUELE ENCONTRARSE ÚNICAMENTE EN EUROPA (GUARDAN CELOSAMENTE SUS DESCUBRIMIENTOS), Y REQUIEREN UN EXAMEN DE ADN COMPLETO. ADEMÁS, SI TIENES MUCHO CIBEREQUIPO LOS EUROS TE COBRARÁN EL DOBLE, TEÓRICAMENTE PARA EVITAR UNA SINERGIA DESTRUCTIVA... PERO DE ESO NO TE HABLARÁN LOS DOCTORES DE ORO".

—MAD MAN MANDEL, ARREGLADOR AMERICANO

Estas reglas amplían la información aparecida en Eurosource Plus, pg. 105, de próxima aparición. Necesitas este suplemento para utilizarlas.

ADAPTACIONES Y MEJORAS FÍSICAS

+1 REF permanente:

PH=1D6+3. Incluye una gran reestructuración de tejidos, así como una aceleración neuronal. Es necesaria una terapia de Cuidados Intensivos o Internado, o si no el usuario no podrá ni andar tras la modificación.

+1 TCO permanente:

PH=0. Consiste en una dieta cuidadosamente diseñada con un poco de bio-ayuda.

+1 ATR permanente:

PH=1 por cada +1. Los nanoides cambian sutilmente tu apariencia para conseguir un tú más atractivo. Único y alucinante. No puede combinarse con cirugía estética.

+1 MOV permanente:

PH=1D6/2 por cada +1. Reestructuración prácticamente total de las piernas. Requiere terapia de Cuidados Intensivos o Internado.

Pulmones de Oxígeno Reducido:

PH=1. Puedes filtrar el humo y sobrevivir con la mitad del oxígeno necesario.

Resistencia a los UV:

PH=1D6. No hace falta parasol, y te pones mucho más moreno.

Blindaje Dérmico CP 6:

PH=0. Tejido Dérmico con estilo. Imposible diferenciarlo de la piel normal.

TRATAMIENTO DE BIOMEJORAS CON PASTILLAS

(sólo puede tomarse una al día):

Resistencia: Puedes ignorar los efectos de la fatiga durante 12 horas, pero dobla la necesidad de agua y comida. Pasadas las 12 horas tira 1D10+TCO. Si obtienes 15+ sufre 1D3 de daño. Si fallas, el daño es 1D6. Además, estarás fatigado hasta que duermas 12 horas.

Resistir el Dolor: Proporciona un +4 a la Salvación contra Aturdimiento durante 12 horas, pero en ese periodo tendrás un -2 a la sensibilidad táctil.

Anti-Trauma: Proporciona un +2 a la Salvación contra Muerte durante 12 horas.

TABLETAS DE MEMORIA NEUROQUÍMICA

Estas "pastillas de habilidad" de ARN vierten información directamente a tu biomemoria. ¡Toma una al día como máximo, ya que más podrían dañar tus recuerdos! A pesar de todo siempre hay un riesgo de trastocarte la materia gris. Cuando tomes una píldora lanza 1D10. Si la tirada es igual o menor a la bonificación de habilidad de la píldora se habrá producido una sinergia neuroquímica destructiva. Perderás permanentemente un punto en la habilidad en cuestión. Cualquiera que tome más de una al día sufrirá pérdidas de memoria (perderá permanentemente 2D6 puntos de habilidad aleatoriamente, o sufrirá una amnesia parcial) el 80% de las veces.

✓VEHÍCULOS

SER UN CYBERPUNK SIGNIFICA HACERLO
TODO CON ESTILO, ESPECIALMENTE
DESPLAZARTE. CUANDO TE DECIDAS A
COMPRAR TU PROPIO VEHÍCULO ASEGÚRATE
DE QUE GRITA TU NOMBRE".

—CYBERPUNK DESCONOCIDO



—MOTOCICLETAS—

Mitsuzuki

MITSUZUKI C21 KENADA

La Kenada se maneja mejor, pero es más lenta que la Bakushin, lo que genera discusiones sin fin entre las bandas de moteros japoneses. Es la más fácil de utilizar de su gama y tiene un bajo consumo y un excelente diseño. Los cibercontroles cuestan 3000 euros.

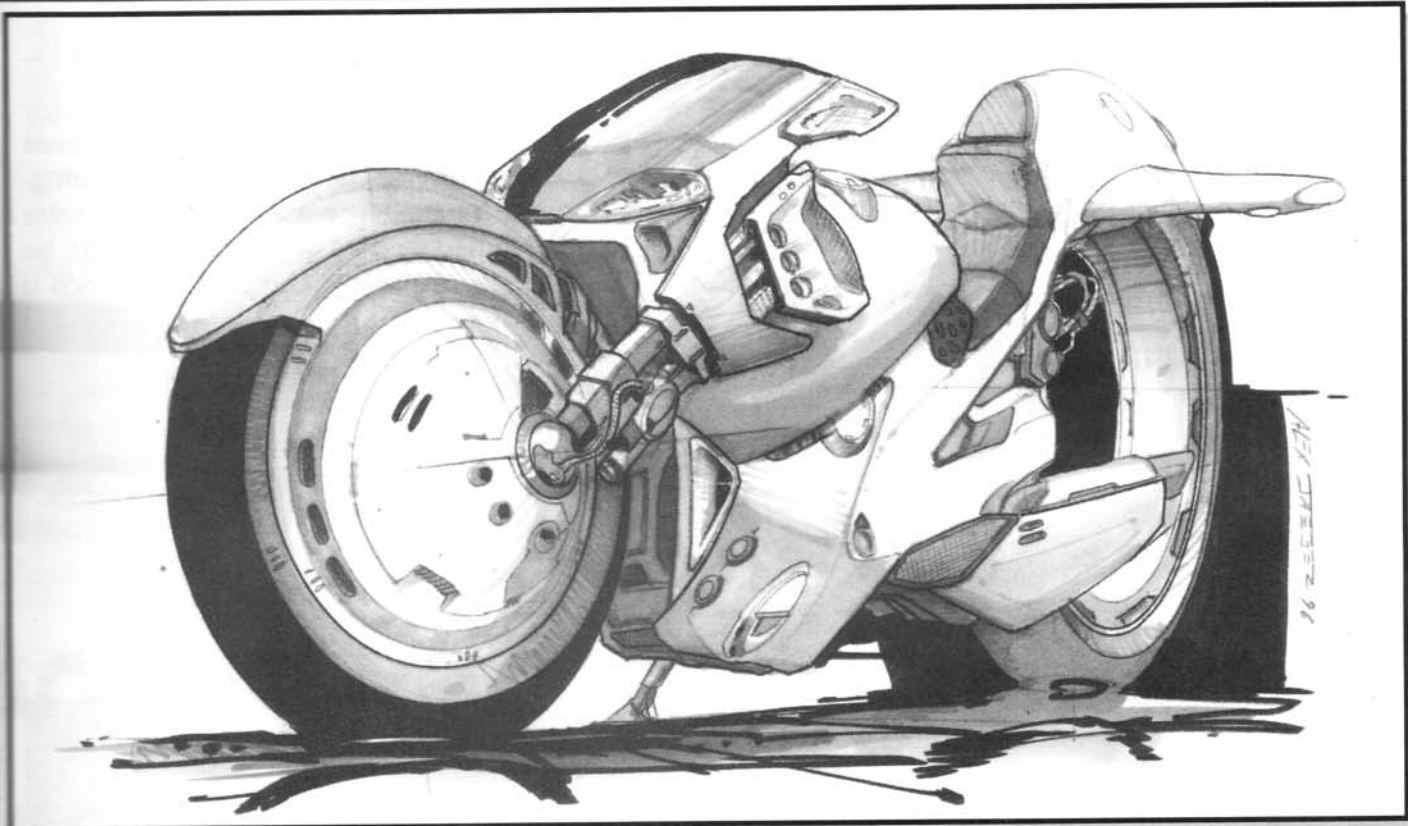
CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 248 km/h	Ac/Dec: 50/72 Km/h
Tripulación: 1	Autonomía 853 km
Pasajeros: 0	Carga: 0.75 espacios, 13 kg
Maniobrabilidad: +4	PDE: 20
CP: 0	Tipo: Motocicleta
Peso: 40kg	Precio: 7.550 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Faros de alta potencia





Mitsuzuki

MITSUZUKI MSX900 "BAKUSHIN"

Una moto para carretera especialmente popular entre las bandas de motoristas "Bozu" de Japón y los jóvenes de todo el mundo. ¡No es para principiantes! Puedes añadir cibercontroles por 2600ed.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 307 km/h

Ac/Dec: 40/72 km/h

Maniobrabilidad: +3

PDE: +3

Tripulación: 1

Autonomía: 640 km

CP: 1

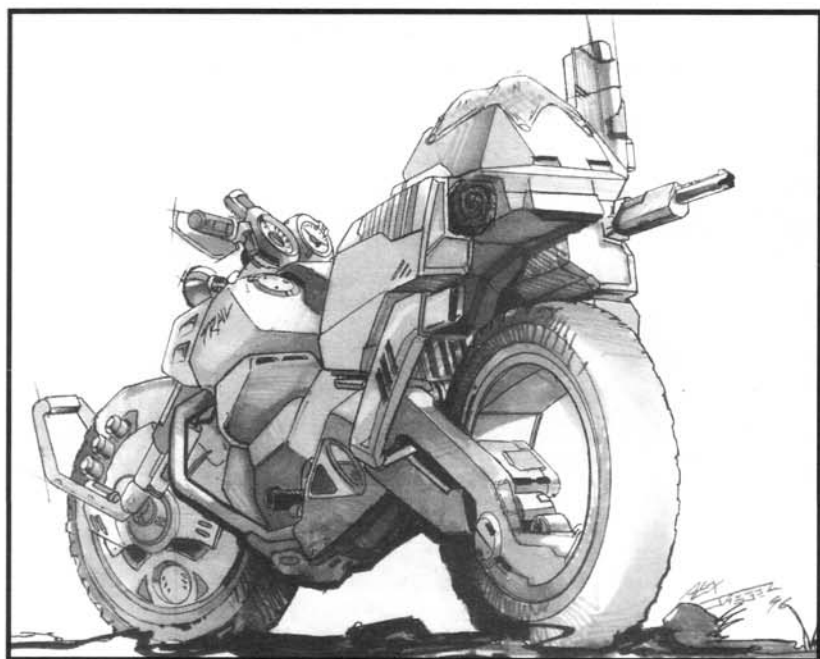
Tipo: Motocicleta

Pasajeros: 0

Carga: 1 espacio, 20kg

Peso: 60kg

Precio: 6.600 Ed



HONDA R400 TRAIL

Tiene mejor respuesta que la "Volksrad" y es una buena moto básica, adecuada para diversas funciones. Es lo suficientemente barata como para ser popular entre los Nómadas, pero está a la altura de las grandes. Disponible con motor eléctrico o de CHOOH2.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 192 km/h	Ac/Dec: 40/61 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 640 km
Pasajeros: 0	Carga: 1 espacio, 10kg
Maniobrabilidad: +2	PDE: 15(E1)
CP: 0	Tipo: Motocicleta
Peso: 30kg	Precio: 3.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Todoterreno



¿Estás buscando un par de ruedas baratas? ¡Las nuevas fábricas de la antigua Alemania Oriental tienen lo que necesitas! ¡Más baratas incluso que un Trabant! Son sorprendentemente robustas y están al alcance de casi cualquier economía.

VMW "VOLKSRAD"

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 96 km/h	Ac/Dec: 29/48 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 640 km
Pasajeros: 0	Carga: 0.5 espacios, 13kg
Maniobrabilidad: +1	PDE: 20 (E1)
CP: 0	Tipo: Motocicleta
Peso: 40 kg	Precio: 1.150 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Todoterreno



Kundalini

roadworks

KUNDALINI ROADWORKS

GSR1200 TETSUO

Una motocicleta seria, con características que la mayoría no consigue igualar. Algunos creen que es más un aerodeslizador de vuelo bajo que una motocicleta. Los pilotos aseguran que llevarla es una maravilla.

CARACTERISTICAS:

Velocidad Máxima: 326 km/h	Ac/Dec: 58/72 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 853 km
Pasajeros: 0	Carga: 0.4 espacios, 45kg
Maniobrabilidad: +4	PDE: 34
CP: 10	Tipo: Motocicleta
Peso: 136kg	Precio: 25,000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Faros halógenos blindados, óptica amplificadora de luz

-COCHES, CAMIONETAS, CAMIONES-

HOPPER, DE TOYO-CHEVROLET

No encontrarás nada más barato! La construcción en plástico proporciona un consumo sin rival en el diseño de motores de coche. La velocidad punta se ha limitado deliberadamente para reducir heridas en caso de accidente. Ideal para las seguras calles Corporativas.

CARACTERISTICAS:

Velocidad Máxima: 80 km/h	Ac/Dec: 24/64 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 480 km
Pasajeros: 3	Carga: 0.5 espacios, 86kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 13
CP: 0	Tipo: Coche
Peso: 260kg	Precio: 1.625 Ed

NOTA:

Dos de los asientos de pasajeros pueden plegarse para aumentar el maletero (1/2 espacio por asiento).



VMW COHORT

Es fácil describir el Cohort: tiene buena respuesta y es atractivo. El estreno europeo en el mercado de los compactos tiene la clase que todos esperábamos... y el precio.

CARACTERISTICAS:

Velocidad Máxima: 128 km/h	Ac/Dec: 34/64 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 480 km
Pasajeros: 3	Carga: 0 espacios, 267kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 20 (E1)
CP: 1	Tipo: Coche
Peso: 800kg	Precio: 5.500 Ed

NOTA:

Dos de los asientos de pasajeros pueden plegarse para aumentar el maletero (1/2 espacio por asiento).



GMI SIERRA HATCH

Un fiable coche de ciudad, con un buen radio de giro y un precio razonable. Este vehículo define su clase, y los modelos de los demás fabricantes difieren únicamente en el estilo de la carrocería y otros elementos decorativos. Éste es el modelo básico. Los extras opcionales ofrecidos incluyen estéreo, maniobrabilidad mejorada y cibercontroles.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 128 km/h	Ac/Dec: 24/64 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 480 km
Pasajeros: 3	Carga: 0 espacios, 453kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 34
CP: 10	Tipo: Coche
Peso: 1.360kg	Precio: 13.950 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Control de accidentes (air bag) x1, Seguridad simple

NOTA:

Dos de los asientos de pasajeros pueden plegarse para aumentar el maletero (1/2 por asiento).



GMI SIERRA GL

Una mejora de la versión básica del Sierra Hatch, un vehículo habitual en las corporaciones y en las compañías de alquiler. La principal modificación es la inclusión de cibercontroles.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 112 km/h	Ac/Dec: 24/80 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 480 km
Pasajeros: 3	Carga: 0 espacios, 453kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 34
CP: 10	Tipo: Coche
Peso: 1.360kg	Precio: 20.350 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Control de accidentes (air bag) x1, Seguridad Simple, Cibercontroles, Óptica amplificadora de luz, Estéreo

NOTA:

Dos de los asientos de pasajeros pueden plegarse para aumentar el maletero (1/2 por asiento).

Mitsuzukí

MITSUZUKI FUJI

Un coche "familiar" de tamaño medio que incide en la protección ante las colisiones. Tiene un cierto éxito en los sectores corporativos, y es popular en su gama. Es un buen vehículo de flota, ya que ha demostrado ser bastante fiable tras un uso prolongado.

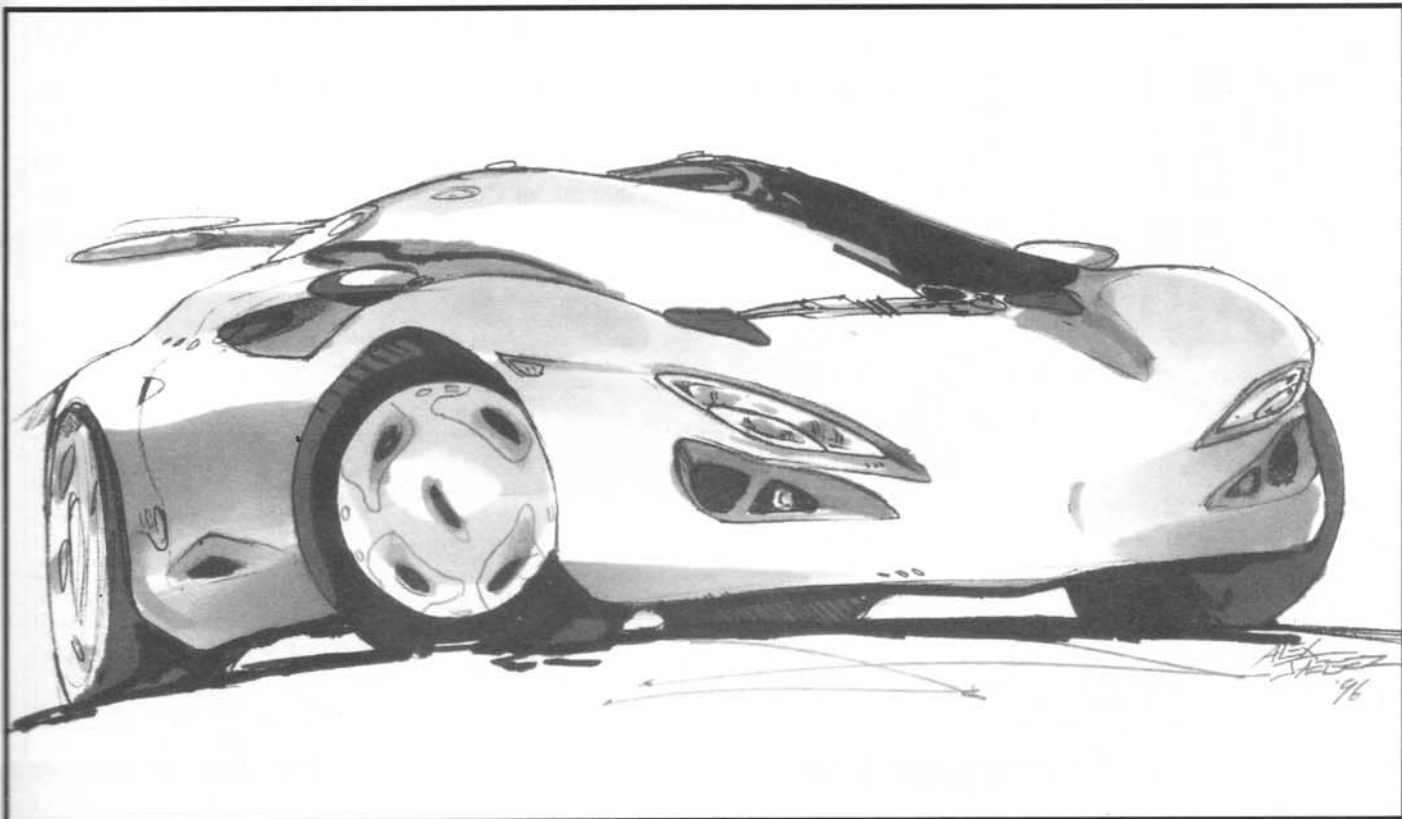
CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 120 km/h	Ac/Dec: 24/80 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 480 km
Pasajeros: 3	Carga: 1 espacio, 533kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 40
CP: 10	Tipo: Coche
Peso: 1.600kg	Precio: 17.450 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Control de Accidentes x4, Estéreo, Piloto Automático, Seguridad Simple, Óptica amplificadora de luz





Mitsubishi

MITSUZUKI BUSHI

Un coche diseñado pensando en la protección, y que a pesar de ello tiene una maniobrabilidad aceptable. Popular entre aquellos con un estilo de vida "peligroso". Los Cibercontroles cuestan 6000 Euros.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 96 km/h	Ac/Dec: 24/64 km/h
Trípulación: 1	Autonomía: 480 km
Pasajeros: 4	Carga: 2 espacios, 800kg
Maniobrabilidad: +0	PDE: 60 (E3)
CP: 20 (B1)	Tipo: Coche
Peso: 2.400kg	Precio: 27.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Control de Accidentes x2, Estéreo, Óptica amplificadora de luz, Seguridad Simple, Faros de alta potencia



GAZ/LADA COSACO

El Cosaco, el estreno de los Neo-soviéticos en el mercado de los todoterrenos, tiene una línea muy similar al LADA Niva del siglo XX. El mayor consumidor es el Ejército Ruso (Neo-Soviético), lo que se refleja en la decoración interior. Sin embargo, el Cosaco se ha ganado fama de extremadamente fiable, y es popular entre jóvenes compradores que introducen numerosas modificaciones.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 120 km/h	Ac/Dec: 24/64 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 800 km
Pasajeros: 4	Carga: 3 espacios, 1.065kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 80 (E4)
CP: 20 (B1)	Tipo: Coche
Peso: 3.200kg	Precio: 34.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Radio de 80 km, faros de alta potencia, Óptica amplificadora de luz, todoterreno

TOYO —
CHEVROLETTOYO-CHEVROLET
CORPORA

Un coche urbano muy cómodo, con cibercontroles y tapicería de cuero de serie. Popular entre los ejecutivos medios, los tecnomédicos con éxito y los Arregladores con gusto. El Corpora también tiene una versión "Deportiva".

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 128 km/h	Ac/Dec: 24/64 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 320 km
Pasajeros: 3	Carga: 2.3 espacios, 800kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 60 (E3)
CP: 20 (B1)	Tipo: Coche
Peso: 2.400kg	Precio: 41.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Radio, Teléfono, Estéreo completo, Sistema de Navegación, Piloto Automático, Cibercontroles, Óptica amplificadora de luz, Detector de radar, Seguridad Simple

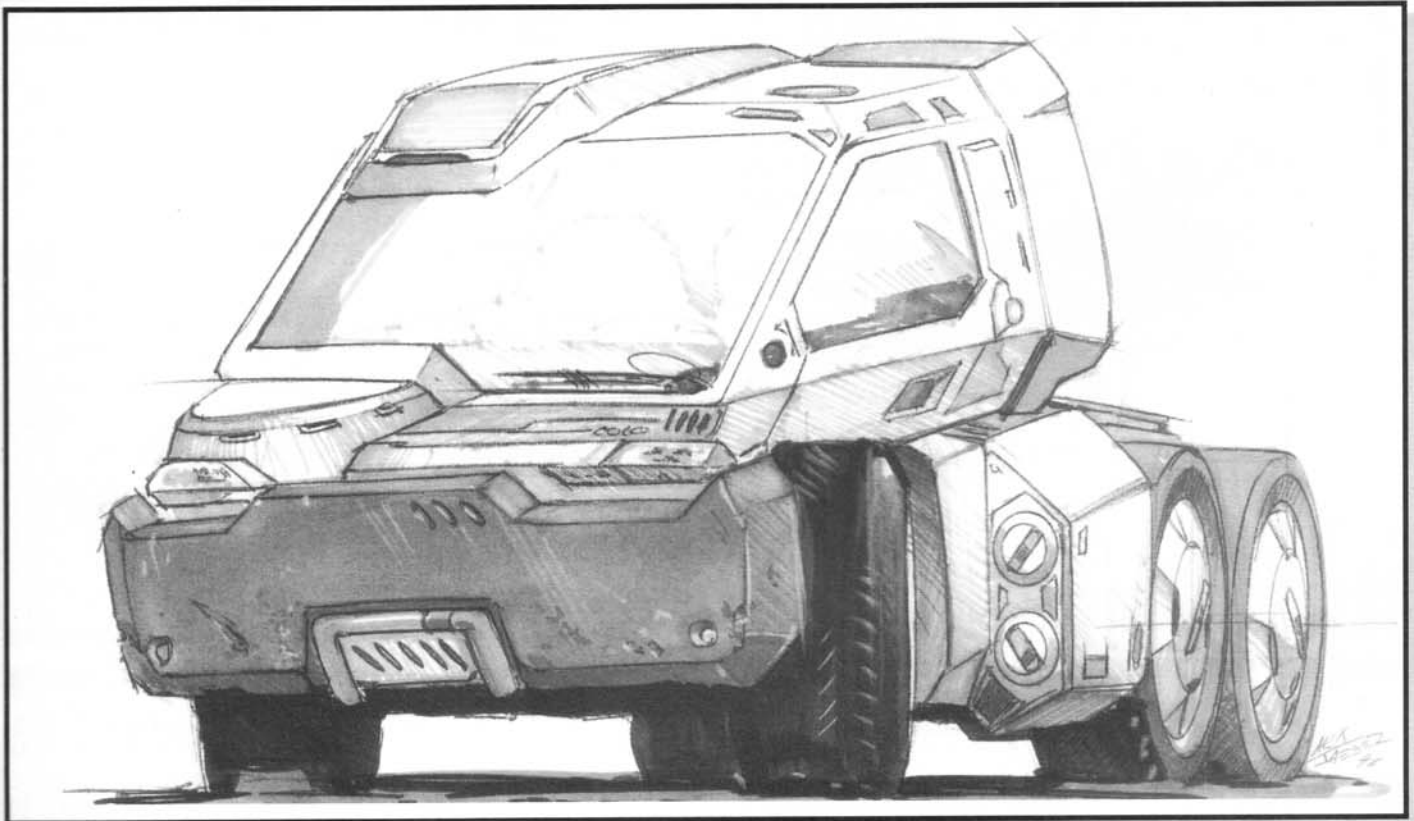
CORPORA DEPORTIVO CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 128 km/h	Ac/Dec: 32/96 km/h
Carga: 2 espacios, 800kg	Precio: 46.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Vídeo/TV, Control de Accidentes x2, Faros de alta potencia





MAC-DEUX "MONSTRUO"

El Monstruo apareció por primera vez en el 2018 como una alternativa superior al popular Peterbuilt 2000. No es realmente un vehículo urbano, pero este transporte de largo recorrido puede aguantar el tipo en un tiroteo o soportar el ataque de unos nómadas.

El Monstruo se diferencia del Peterbuilt en que utiliza dos motores de metanol y soporta una conexión cibernética por 71.000ed. Posee un radar de conducción total con capacidad de detección. Dispone de una compuerta en el techo de la cabina para poder disparar sin problemas... o para escapar silenciosamente. Su chasis también es más pesado y duradero que el del Peter 2000. Su única desventaja es la cláusula "Pagas lo que te llevas": su precio es casi el doble del de su competidor.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 160 km/h	Ac/Dec: 16/48 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 1.280 km
Pasajeros: 4	Carga: trailer de 36.000kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 180(E9)
CP: 20(B1)	Tipo: Camión
Peso: 10 toneladas	Precio: 240.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Radio, Sistema de Entretenimiento, Seguridad Simple, Radar, Detector de radar, Sistema de Navegación, Piloto automático, Cama, Mini-Cocina, Control medioambiental, Control de accidentes, Faros blindados de alta potencia x2, Montura para un arma (no incluida).

Kundalini roadworks

CAMIÓN "BEDUINO" DE KUNDALINI ROADWORKS

Un vehículo serio diseñado para ser un hogar lejos del hogar, el sueño de cualquier Nómada con hijos. Es muy popular entre los equipos corporativos asignados a las zonas rurales interiores. El Beduino viene con ampliaciones textiles que se despliegan como una tienda a ambos costados, proporcionando refugio y un espacio vividero en el exterior del vehículo, y dando al camión un aspecto similar al de los nómadas árabes.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 96 km/h

Ac/Dec: 24/64 km/h

Tripulación: 2

Autonomía: 800 km

Pasajeros: 4

Carga: 5 espacios 1500kg

Maniobrabilidad: -3

PDE: 112 (E5)

CP: 20 (B1)

Tipo: Furgoneta

Peso: 4480kg

Precio: 105.000 Ed

camas abatibles para 6, Comunicador láser, Radio militar con codificador, Estéreo plus, TV/Vídeo, Holosistema, Óptica de mejora de imagen y amplificación de luz, Imagen y teleópticas térmicas, Sensores IR pasivos, Sistema de Navegación, Detector de Radar, Electrificación, Proyector blindados x4, Faros blindados, Altavoz, Todoterreno, Tiendas adosadas a los costados.

EQUIPO ESPECIAL:

Acondicionamiento interior (lavabo, ducha, mini-cocina, bar),

ARMAMENTO:

Ametralladora 7.62mm con 300 cartuchos (en el techo).

NÓMADA AGRARIO IMPERIAL METROPOLITAN

Un buen vehículo básico para familias Nómadas y Técnicos, ya que es una buena base para introducir modificaciones. Puede prepararse para vigilancia, servir como laboratorio móvil, escaparate para Arregladores, almacén para contrabandistas de órganos o simplemente como hogar móvil. Haz lo que quieras de él.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 120 km/h

Ac/Dec: 24/64 km/h

Tripulación: 1

Autonomía: 480 km

Pasajeros: 2

Carga: 11 espacios, 1056kg

Maniobrabilidad: -3

PDE: 80 (E4)

CP: 20 (B1)

Tipo: Furgoneta

Peso: 3200kg

Precio: 51.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Radio, TV/Vídeo, Mini-cocina, Camas para 2, Estéreo, baño, Ducha, Bar, Todoterreno

NOTA:

3 espacios de carga están asignados al amueblamiento interior, como armarios, etc.

Spinelli AUTOTECH

SHILTRON TWIN CAB DE SPINELLI AUTOTECH

Spinelli Autotech se ha hecho con el mercado del vehículo comercial europeo con el Shiltron, gracias a su diseño atractivo y robusto. Es capaz de desplazar una tonelada de carga por la ciudad, y ha demostrado ser una excelente plataforma para equipos técnicos, rockeros de gira o, con modificaciones, una ambulancia barata. Un vehículo sólido y fiable.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 112 km/h

Ac/Dec: 24/80 km/h

Tripulación: 1

Autonomía: 300 miles

Pasajeros: 3

Carga: 16 espacios, 1056kg

Maniobrabilidad: -3

PDE: 80 (E4)

CP: 10 (B0)

Tipo: Furgoneta

Peso: 3200kg

Precio: 55.000 Ed

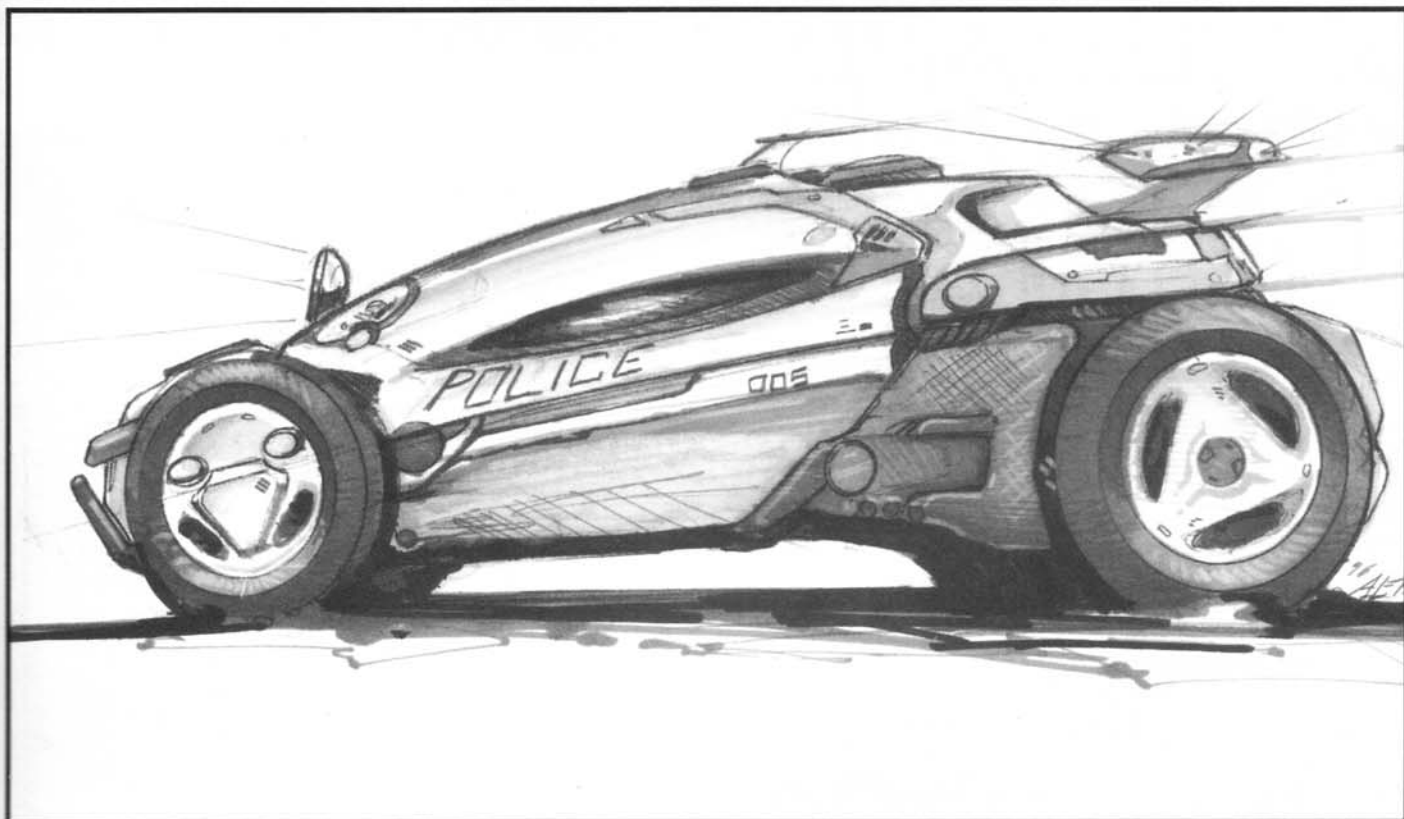
EQUIPO ESPECIAL:

Teléfono celular, Radio, Piloto automático, Sistema de navegación, Cibercontroles, Estéreo, Óptica amplificadora de luz, Seguridad Simple

VERSIÓN ECONÓMICA:

Elimina todo el equipo del equipo especial y reduce el precio a 40.000 ed.





INTERCEPTOR POLICIAL MACLAREN/JAGUAR XJ220C-P

Se trata del regreso de un modelo de 1990 adaptado a la tecnología del 2020, rezumando estilo y prestaciones. La versión básica del XJ220C-P se suministra sin armas, pero algunos departamentos de policía instalan pequeños módulos armamentísticos en el espacio de carga frontal. El equipo policial incluye una batería completa de sensores conectada a una consola/ordenador de comunicaciones. El espacio para el pasajero es una pequeña zona de contención (con CP30) directamente detrás de los dos tripulantes.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 272 km/h	Ac/Dec: 40/128 km/h
Tripulación: 2	Autonomía: 560 km
Pasajeros: 1	Carga: 1.5 espacios, 1330kg
Maniobrabilidad: +1	PDE: 100(E5)
CP: 30	Tipo: Coche
Peso: 4000kg	Precio: 165.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Radio militar con codificador, Teléfono celular, Equipo de comunicaciones, Sistema de navegación, Estéreo plus, TV/Vídeo, Control de accidentes x2, Cibercontroles,

Luz/Sirena, Proyector blindado, Faros de alta potencia blindados, Radar, Detector de radar, Óptica de mejora de imagen y amplificación de luz, imagen y teleóptica térmicas, Detectores de láser, Seguridad simple.

ARMAMENTO:

Ninguno, pero las opciones incluyen:

Lanzagranadas automático de 40 mm, Ametralladora del 7,62mm, Ametralladora del 12,7mm, Cañón antitanque ligero del 37 mm

Spinelli

AUTOTECH

SPINELLI AUTOTECH SPIRIT

Este lujoso coche ha sido pensado para proteger a diplomáticos en zonas de peligro bajo o medio. Está diseñado más para escapar de los problemas que para resistirlos, pero tiene colmillos. También verás al "Spirit" llevando Ejecutivos y Rockeros de éxito.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 160 km/h Ac/Dec: 34/128 km/h
 Tripulación: 2 Autonomía: 427 km
 Pasajeros: 4 Carga: 0 espacios, 1660kg
 Maniobrabilidad: +3 PDE: 100 (E5)
 CP: 40 Tipo: Coche
 Peso: 5000kg Precio: 235.000 Ed

Control medioambiental, Control de daños, Sensores de láser y máser, Óptica de mejora de imagen y amplificación de luz, Imagen y teleóptica térmicas, Control de accidentes x4, Faros blindados de alta potencia.

OPCIONES DE ARMAMENTO:

Lanzagranadas automático de 40mm con 5 proyectiles y montura frontal articulada estabilizada, Telémetro visual +1, Mira por ordenador +2

EQUIPO ESPECIAL:

Cibercontroles, Radar, Radio con codificador, Teléfono celular, Estéreo plus, TV/Vídeo, Sistema de navegación,

DR2100 LONGNOSE MULTI-FUEL DE TETRACORP

Se trata del grupo tractor/trailer más habitual en las carreteras australianas, pero en todo el mundo se utiliza para largas marchas. La cabeza tractora transporta con comodidad a la tripulación, y el conductor dispone de una batería de sensores que le ayudan a evitar los peligros. Las opciones incluyen cibercontroles (46.000ed) y diversas armas montadas (500ed más el arma).

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 162 km/h Ac/Dec: 16/49 km/h
 Tripulación: 2 Autonomía: 2.080 km
 Pasajeros: 0 Carga: trailer de 36.000kg
 Maniobrabilidad: -4 PDE: 140 (E7)
 CP: 40 (B2) Tipo: Camión
 Peso: 9300kg Precio: 200.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Radar, Detector de radar, Radio de 500 km, Teléfono celular, Estéreo plus, TV/Vídeo, Sistema de navegación, Control medioambiental, Seguridad simple, Óptica de mejora de imagen y amplificación de luz, Imagen y teleóptica térmicas, Control de accidentes x2, Faros blindados de alta potencia x4, Litera abatible, Baño.



- ✓ VEHÍCULOS MILITARES -

PANEUROPE

PANEUROPE VBL APC

Es un vehículo ligero de patrulla utilizado para reconocimiento por los franceses. Existen dos versiones, larga y corta, ambas con ruedas. La que se describe aquí es la larga. Se ha vendido en todo el mundo y está en el arsenal de muchos países, así como en el de algunas compañías de seguridad.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 112 km/h Ac/Dec: 38/112 km/h
 Tripulación: 2 Autonomía: 696 km
 Pasajeros: 2 Carga: 1 espacio, 1.067kg
 Maniobrabilidad: +2 PDE: 80 (E4)
 CP: 40(B2) Tipo: Coche
 Peso: 3.200kg Precio: 145.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Todoterreno, Modificaciones anfibias, Radio militar con codificador, Óptica de mejora de imagen y amplificación

de luz, Sistema de navegación, Imagen y teleóptica térmicas, TV/Vídeo, Estéreo plus, Cibercontroles, disruptor IR, Blindaje reactivo, Control remoto de puntería.

ARMAMENTO:

Puntero láser, 8 dispensadores de humo IR

OPCIONES DE ARMAMENTO:

- 1: Lanzagranadas automático montado (+5.000 ed)
- 2: Ametralladora Pesada de 15 mm montada (+5.000 ed)
- 3: Ametralladora de 7.62 mm montada (+1.700 ed)

PANEUROPE

PANEUROPE ZOBEL (EUROLAV II)

El EuroLAV II, sucesor del vehículo de reconocimiento desarrollado por los europeos en los 90, está muy bien equipado en lo que a sensores y comunicaciones se refiere. No es el vehículo ligero más barato, pero los Euros suelen preferir la calidad por encima de todo. Por desgracia, el blindaje lo convierte en un vehículo lento.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 96 km/h Ac/Dec: 32/96 km/h
 Tripulación: 2 Autonomía: 696 km
 Pasajeros: 2 Carga: 10 espacios, 1.067kg
 Maniobrabilidad: +1 SDP: 80 (E4)
 CP: 40(B2) Tipo: Furgoneta
 Peso: 3.200kg Precio: 105.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Todoterreno, Modificaciones anfibias, Extintores, Control

medioambiental, Comunicaciones láser, Radio militar con codificador y decodificador x2, Conexión con satélite, Estéreo, Óptica de mejora de imagen y amplificación de luz, 8 lanzadores de humo, Sistema de navegación, Imagen y teleóptica térmicas, TV/Vídeo, Detector de radares militares, Radar militar con seguimiento del terreno.

OPCIONES DE ARMAMENTO:

- 1: Lanzagranadas automático montado (+5.000ed)
- 2: Ametralladora pesada 15mm montada (+5.000ed)

— DESLIZADORES / GEVS —

Kundalini roadworks

GEVHOG DE KUNDALINI ROADWORKS

Con esta máquina Kundalini mantiene su reputación de innovadora. Es un deslizador económico que se maneja como un motocicleta grande o un jet gigantesco. Recuerda a un viejo vehículo alemán, el "Kettenkraftrad", y es empleado por los nómadas, así como en el interior de las naves para pequeños desplazamientos.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 114 km/h Ac/Dec: 24/16 km/h
Tripulación: 1 Autonomía: 648 km
Pasajeros: 3 Carga: 1.6 espacios, 216kg
Maniobrabilidad: -2 PDE: 13 (E1)
CP: 0 Tipo: Deslizador

Peso: 650kg

Precio: 16.100 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Estéreo (los cibercontroles cuestan 6.240 ed).

CADENCE

HOVERVAN DE CADENCE INDUSTRIES

Cadence Industries ha desarrollado un deslizador relativamente robusto y apto para múltiples funciones. Se utiliza en lugares como East Anglia y otras zonas inundadas, pues tiene la velocidad de un coche y puede atravesar el agua.

CARACTERÍSTICAS:

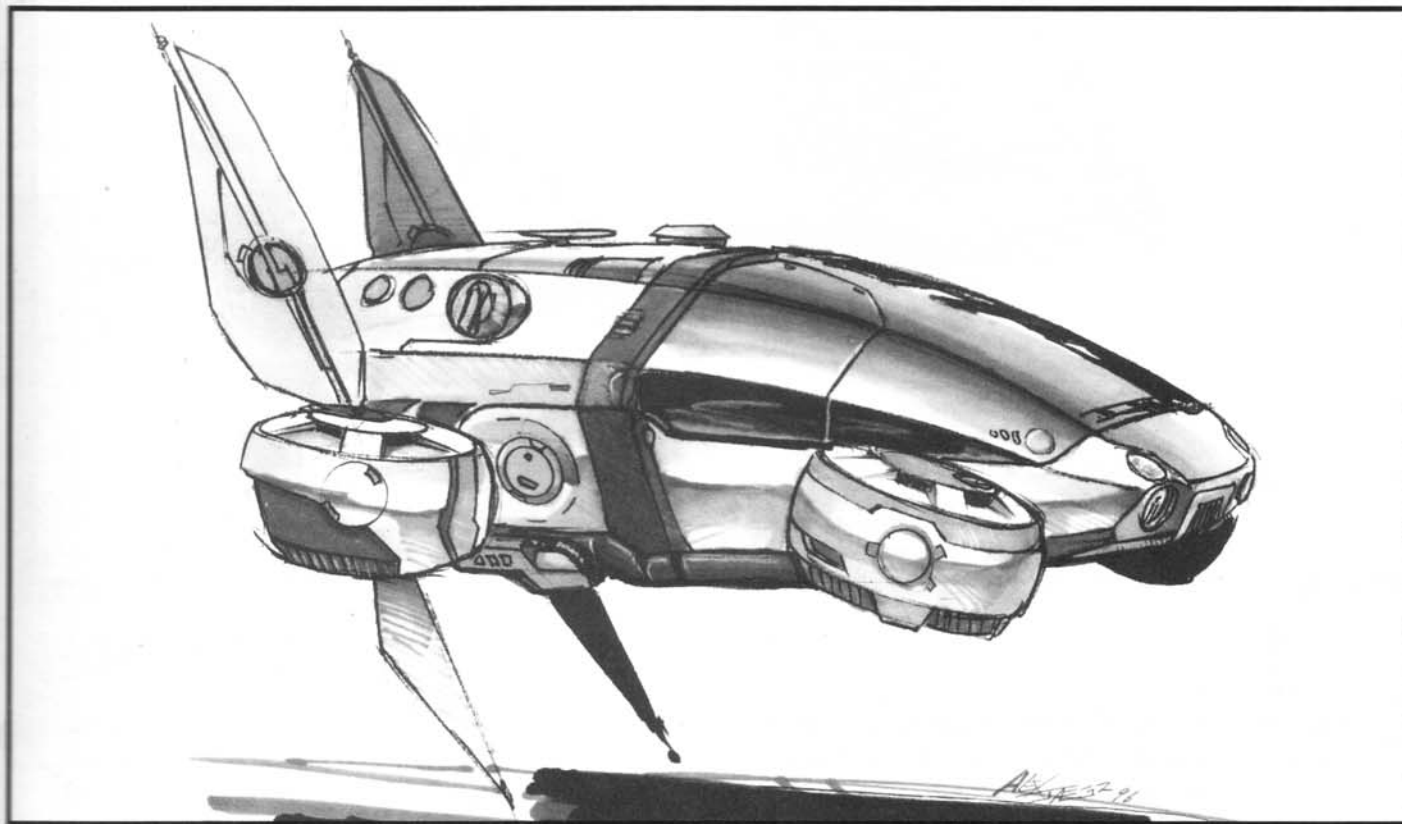
Velocidad Máxima: 120 km/h Ac/Dec: 24/16 km/h
Tripulación: 1 Autonomía: 640 km
Pasajeros: 3 Carga: 7 espacios, 1.330kg
Maniobrabilidad: -2 PDE: 50 (E2)
CP: 20(B1) Tipo: Deslizador
Peso: 5000kg Precio: 105.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Radio civil 500km, Teléfono celular, Proyector blindado, Teleóptica amplificadora de luz, Radar, Seguridad simple, Estéreo, TV/Vídeo



AERODESLIZADORES



AEROCOCHÉ BELL-BOEING

El Aerocoche fue el precursor de los lujosos aerodeslizadores personales de hoy en día. Se puso a la venta a principios del 2010 como alternativa "de lujo" al AV-4. Quedaba más allá de la mayoría de las economías, y sólo lo compraron algunas empresas de alquiler y unos cuantos ejecutivos. Hoy en día, con la llegada de los aerodeslizadores que sacrifican la economía por la velocidad y la maniobrabilidad, el Aerocoche ha quedado relegado a los escalones empresariales inferiores.

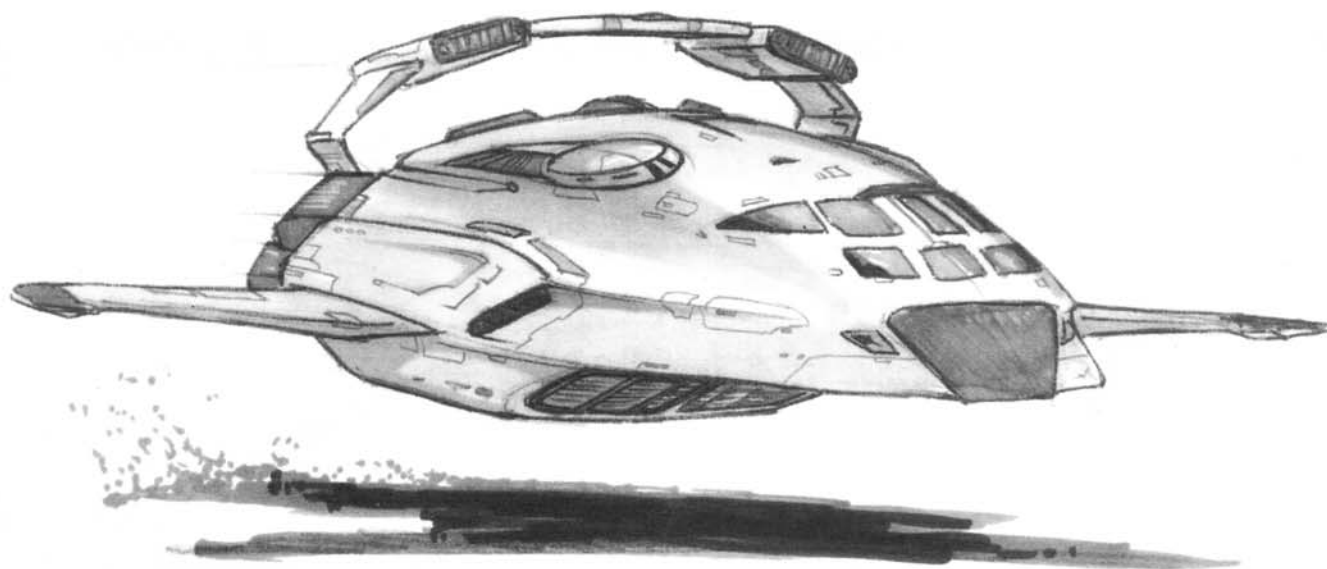
CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 576 km/h	Ac/Dec: 16/32 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 2.128 kms
Pasajeros: 5	Carga: nada
Maniobrabilidad: +2	PDE: 40(E2)
CP: 8(B0)	Tipo: AV/Osprey
Peso: 1 tonelada	Precio: 300.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Control de accidentes x6, Control medioambiental, Extintor, Radio, Piloto automático, Sistema de navegación, Sistema de entretenimiento, Teleóptica, Radar





AV FAB DE BRITISH AEROCSPACE

Este es el equivalente europeo del AV-9. Su capacidad de carga es superior y tiene una excelente autonomía, pero es bastante más lento. Como el AV-9, dispone de un módulo desechable que puede utilizarse en diversas funciones. La versión militar es considerablemente más cara. A algunas bandas de Imitadores les encantaría hacerse con uno debido a su parecido con el *Thunderbird 2* de un viejo video del s. XX.

CARACTERÍSTICAS:

Velocidad Máxima: 360 km/h	Ac/Dec: 80/80 km/h
Tripulación: 2	Autonomía: 2.560 km
Pasajeros: 4	Carga: 4 espacios, 3.333kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 250(E12)
CP: 25(B1)	Tipo: AV
Peso: 10 toneladas	Precio: 840.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Control de accidentes x2, Asiento eyectable, x2, Control medioambiental, Extintor, Radio militar con codificador y descodificador, Conexión con satélite, Piloto automático, TV/Vídeo,

Estéreo plus, Sistema de navegación, Radar militar, Detector de radares, Proyector x2, Teleóptica amplificadora de luz, Termografía, Cama, 16 horas/hombre de soporte vital.

NOTAS:

Tiene un módulo de carga de 35 espacios. Los cibercontroles cuestan 420.000ed.

ARMAMENTO:

Cañón automático estabilizado de 30mm con 1100 proyectiles, montura para torreta, telémetro radar, Ordenador +4.

CARACTERÍSTICAS DE LA VERSIÓN MILITAR:

Vel. Máxima: 432 km/h	Carga: 4 espacios, 3.333kg
CP: 40(A2)	Precio: 3,15 millones Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Como el anterior, pero el módulo de carga sólo tiene 25

espacios, más Cibercontroles estándar.

ARMAMENTO:

Como antes, más AEAMS, 8 dispensadores de humo IR, ampliación a Ordenador con Control de Fuego +5.



LLAMA DE MEXICAN METALS

Si quieres pasarte la vida en un AV pero no tienes dinero éste es para ti! Se trata de un chasis apenas adaptado al vuelo adosado a una Armadura Potenciada barata. ¡Muchos gobiernos no los permiten en su espacio aéreo! Otros piensan que es el mejor AV que se ha visto en años, ya que permite volar a todo el mundo.

CARACTERISTICAS:

Velocidad Máxima: 160 km/h	Ac/Dec: 80/80 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 1.280 km
Pasajeros: 1	Carga: 6 espacios, 173kg
Maniobrabilidad: 0	PDE: 15 (E1)
CP: 1	Tipo: AV
Peso: 520kg	Precio: 33.000 Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Estéreo plus, Asiento eyectable x1, Radio de 500km, Cibercontroles.

OPCIONES:

¡Reduce la calidad del estéreo y consigue un segundo asiento eyectable gratis!

AERODESLIZADOR DEPORTIVO MACLAREN/JAGUAR

Es un juguete para los escandalosamente ricos, lo más avanzado en tecnología europea de AVs. Lo normal es verlos en los bailes cerebrales y en los vidshows, no en la calle, pero se vende bastante entre los ejecutivos importantes. Es el equivalente en posición social al Learjet del s. XX.

CARACTERISTICAS:

Vel. Máxima: 1.296 km/h	Ac/Dec: 160/120 km/h
Tripulación: 1	Autonomía: 1.920 km
Pasajeros: 1	Carga: 1 espacio, 650kg
Maniobrabilidad: +3	PDE: 50
CP: 10	Tipo: AV
Peso: 2.000kg	Precio: 1,5 millones de Ed

EQUIPO ESPECIAL:

Asiento eyectable x2, Cibercontroles, Control de accidentes x2, Comunicación láser, Radio civil con codificador, Teléfono celular, Radar con seguimiento del terreno, Detector de radar, Sistema de navegación, Piloto automático, Óptica de mejora de imagen y amplificación de luz, Imagen y teleóptica térmicas, Estéreo plus, TV/Vídeo, Control medioambiental, Faros de alta potencia, Electrificación.

ABREVIATURAS Y EQUIPO NUEVO:

Abreviatura:

Control de Accidentes
Estéreo Plus
TV/Vídeo
Faros de alta potencia
Teleóptica

Explicación:

Sistema de Control de Accidentes	(Maximum Metal, pg. 33)
Estéreo de 1.000 ed	(Maximum Metal, pg. 36)
Reproductor de vídeo y pantalla	(Maximum Metal, pg. 36)
Faros básicos	(Maximum Metal, pg. 35)
Óptica telescópica	(Maximum Metal, pg. 34)

Equipo Nuevo:

Baño
Ducha

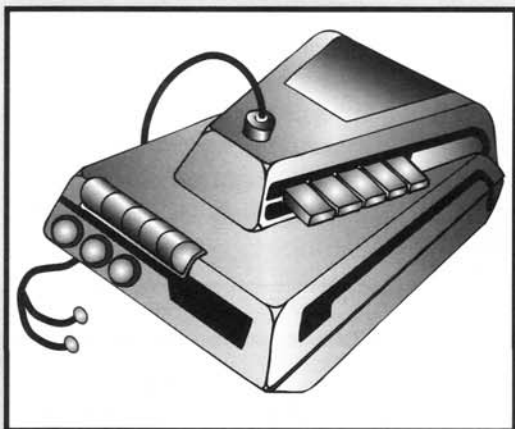
Explicación:

1 espacio, 500 ed
2 espacios, 500 ed

SOFTWARE Y EQUIPO DE RED

LA RED SE ESTÁ CONVIRTIENDO EN UN LUGAR DE RÁPIDA EVOLUCIÓN, VIOLENTAMENTE DARWINIANO. LOS LISTOS SE ADAPTAN Y SOBREVIVEN. LOS ESTÚPIDOS TROIEZAN Y MUEREN".

—SPIDER MURPHY, NOTAS SOBRE LA RED



TERMINAL SILENCIOSO

4500ed

El mayor problema de los Netrunners es que alguien los siga hasta su posición. El Terminal Silencioso proporciona un punto de entrada oculto para un Terminal Celular, además de engañar a los programas de rastreo (como el Sabueso). Este dispositivo consta de dos elementos diferenciados. El primero es un Ciberterminal con un cableado especial con las mismas características que un EBM PNI 210 (*Chromebook 3*). Es portátil, y necesita una línea de entrada normal a la Red. Sólo dispone de memoria ROM y tiene un Perro Guardián incorporado. El segundo es un receptor celular diseñado para aceptar la señal de un cibermódem celular (recuerda que los módem celulares están diseñados para "llamar" a los

puntos de entrada universales de la ciudad. Alterar el módem celular para dar prioridad de llamada al Terminal Silencioso puede requerir una tirada Difícil de *Diseño de Ciberterminales*).

El usuario de un módem celular "llama" al Terminal Silencioso y se conecta a la Red a través del "terminal fantasma" de éste (el fantasma tiene todo el cableado requerido en su sistema. El netrunner no puede cambiar o utilizar ninguna de sus funciones, de ahí su nombre). La velocidad del terminal del netrunner se reducirá en 2, y no podrá acceder al terminal fantasma mientras esté conectado. Cuando un programa de rastreo (como el Sabueso) o uno antiterminales (como Incendiario) comience a rastrear la señal del netrunner llegará primero al terminal fantasma. Gastará todas sus funciones en este terminal dejando el "real" (y a su usuario) intactos. Sin embargo, seguirán siendo efectivas las medidas que corten la línea de conexión a la Red.

Si el rastreador es un netrunner/sysop humano o una IA el procedimiento será diferente. Tira 1D10. Con una tirada de (10-INT del netrunner/IA añadiendo la mitad de su habilidad *Interface*) o menos el rastro se detendrá en el terminal fantasma. Si la tirada falla este equipo es superado y el rastreo continúa hasta el "real". Sin embargo, la rutina Perro Guardián alertará al netrunner de este hecho. En este caso puede programarse el Terminal Silencioso para cortar el enlace con el real. Nota: este equipo no suele estar en el mercado abierto, así que los precios sufren muchas variaciones. Por precios desorbitados existen versiones más eficaces en las que la tirada de detección se realiza con (12-INT).



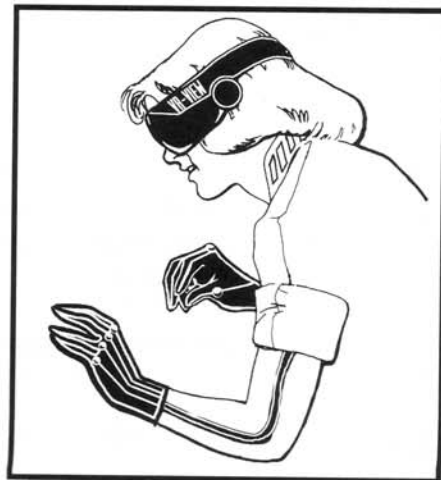
INTERFACE DE GUANTES Y GAFAS

100ed

El sistema G&G, punto de referencia para los netrunners antes de la era del interface neuronal y la conexión con cibermódem, quedó obsoleto hace tiempo al ser desplazado por la nueva tecnología. Constaba de dos elementos: un juego de gafas sobredimensionadas que incluía una pantalla envolvente y sensores detectores de posición y un guante "sensitivo", también con sensores de posición.

Al utilizar el interface GG el usuario no se ve afectado por los Programas Antipersonales, pero sufrirá un -3 a su habilidad Interface. Si se utiliza con un ordenador central puede reducir la penalización a la habilidad Experto (Lenguaje de Programación Complejo) en 2 (de -3 a -1). Ver "Navegar con ordenadores centrales" en la *Guía de la Red de Bartmoss*.

Nota: Se menciona en la descripción del viejo cyberterminal Explorer One (*Chromebook 3*). No está mal para los informáticos más "físicos" del grupo.



TECLADO "HOT KEY"

100ed

Los usuarios de ordenadores centrales siempre han sido los caracoles de la Red. El problema es que la utilización mental del Interface es muy superior a la coordinación ojo-mano, incluso con los GG y los complejos entornos gráficos. El teclado Hot Key puede programarse para reducir al mínimo las pulsaciones. Puede asociarse cada tecla a una macro (una serie predefinida de comandos) o cualquier otra función, como lanzar un programa o descargar un archivo. Reduce la penalización a la habilidad Experto (Lenguaje de Programación Complejo) en uno (de -3 a -2, por ejemplo). **Nota:** No puede utilizarse con el interface GG, ya que éste lleva incorporado una versión de Hot Key. Ver "Navegar con ordenadores centrales" en la *Guía de la Red de Bartmoss*.

CACHÉ DE DATOS

precio variable

¿Mueves normalmente gran cantidad de datos de un lado a otro? ¿Te asusta dejarlos en la Red por si alguien te los roba? ¿Tienes que transferir la copia de seguridad de los datos de la IA de tu compañía? Deberías utilizar el Caché de Datos Whitegate. Está protegido por el fiable maletín Arasaka Jetsetter, y proporciona 100 ó 200 UM de memoria no volátil. Para acceder a ella es necesario estar conectado a un ordenador central adecuado. Para más seguridad puedes cargar cualquier hielo de tu elección en los protocolos de acceso. El caché de 100UM sólo cuesta 8000ed, 10.500ed el de 200UM, ¡y tan sólo 13.000 por el mayor de todos, de 300UM!

Notas para el Juego:

PDE 15, CP30. No puede accederse al caché desde un cibermódem (carece de la capacidad de proceso necesaria para gestionar la memoria).

TRANSCRIPTOR

150ed

Un transcriptor es una opción de un cibernódem que, conectado a una impresora, le permite volcar todas las localizaciones de la Red visitadas, los programas e iconos hallados y los archivos copiados (es una versión hardware del programa Moviola). Es perfecto para que tu compañero mercenario pueda ver lo que te ocurre, o para que las manos equivocadas tengan pruebas de todos tus delitos y transgresiones informáticas.



MICROTECH RESIDENCE

150.000ed

En medio de la proliferación de IA de bajo nivel disponibles, Microtech está orgullosa de anunciar el lanzamiento de su nuevo complemento RESIDENCE para cibernódems. Acaba de autorizarse su venta no militar a las corporaciones (Tirada Casi Imposible de *Moverse en la calle* para conseguir uno privadamente). Se trata de un dispositivo en dos bloques que se conecta a los puertos de tu cibernódem, proporcionando la memoria y capacidad de proceso suficientes para soportar una IA de la clase Guardián (INT máxima 6). Esta ampliación es completamente "transparente a la Red" y no tiene más efecto sobre el funcionamiento de tu equipo que el de cuadruplicar el consumo de energía (reduciendo la vida de las baterías). La unidad contiene 3 CPU de 40UM (accesibles sólo para la IA, que las emplea para almacenar su propio código, dejando 20UM libres). Las siguientes habilidades vienen incluidas: *Interface 7, Programar 10, Conocimiento del Sistema 10 y Cultura General 6*. Las versiones militares también contienen *Eyector*, un programa especializado que proporciona a una IA los datos de su misión actual y que, utilizando programas de sigilo/evasión, la devuelve a una "base" preseleccionada para recibir más instrucciones. El Residence mantiene sus raíces militares con un chasis blindado CP20 y escudos IEM, pero Microtech te permite elegir el color. El tamaño de la maleta es de 100x60x15 cm.

PROGRAMAS



NUEVO MODIFICADOR PARA LA PROGRAMACIÓN

Optimización de Código

Aumenta la dificultad en +10 y reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) la memoria consumida por el programa. La utilización de rutinas más eficaces reduce el espacio de almacenamiento.





ESPEJO

1200ed

Clase: Antihielo

FUE: 5, UM: 4

Espejo es un programa defensivo que devuelve los Rayos Infernales a su origen, ya sea un Demonio, un netrunner o una IA, que resulta atacado por su propio programa. Es una versión más avanzada del Reflector, y debe derrotar al Rayo Infernal en una tirada de FUE contra FUE para poder reflejarlo.



MALEZA

630ed

Clase: Antisistema

FUE: 2, UM: 3

Opciones: Resistencia

Cuando este programa ataca con éxito el sistema objetivo reduce su velocidad en 1 (acumulable) hasta que el programa es destruido.



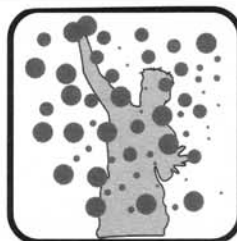
NINJA

1.520ed

Clase: Antihielo

FUE: 5, UM: 5

El Ninja es una rutina asesina invisible que funciona como el Asesino V, pero que golpea sin ser visto. El Netrunner debe tener Te Veo (o cualquier otro programa equivalente) para poder localizarlo.



PARÁLISIS

6.750ed

Tipo: Antipersonal

FUE: 5, UM: 4

Esta variante del Pegamento detiene por completo al Netrunner, impidiéndole moverse o acceder al menú durante 1D6 turnos. De momento no es muy frecuente, pero está ganando aceptación entre los 'runners corporativos de nivel 2 y 3. Algunos sádicos Paralizan a sus oponentes para luego destrozarlos con Rayos Infernales mientras están indefensos.



AUDIOVIRUS

8.000ed

Tipo: Antipersonal

FUE: 5, UM: 5

Bueno, gente, ya habéis oído hablar a Spider Murphy sobre esos desagradables programas antipersonales en la Guía de la Red que simulaban olores tan asquerosos que hacían vomitar a los 'punks desprevenidos. Pues todo eso ya está superado... El último grito en la Red es el Audiovirus. Supera las defensas del terminal y genera una sonido o canción en el oído del netrunner ¡a más de 180 decibelios! Lo mejor para dañar a tu víctima serían sonidos aleatorios, pero los de NetWatch opinan que la mala música también es efectiva. ¡Enchufa tus caducas cintas de Julio Iglesias o Take That y mira cómo corren!

El Audiovirus estándar (un programa antipersonal bastante normal) tiene una dificultad de escritura de 32. Su icono es, por supuesto, un equipo estéreo. Tira un ataque normal de programa antipersonal. Si lo logras el objetivo perderá temporalmente 1D10 REF y sufrirá un -2 a la INT hasta que elimine el programa. Si los REF del netrunner se reducen a 1 ó menos deberá desconectarse inmediatamente de la Red. El director puede asignar nuevas penalizaciones para sonidos o músicas excepcionalmente molestas para la víctima. Un tecnoyonqui "modelno" podría ser especialmente vulnerable a Beethoven, y un fanático de Kerry Eurodyne tendría reacciones alérgicas ante una canción de los Beatles. Se dice que hasta Arasaka odia a Silverhand.

TRADUCTOR 2000

240ed

Tipo: Utilidad

FUE: 4, UM: 2

Esta utilidad puede tomar tres imágenes digitales de un solo objeto y convertirlas en un objeto virtual de Creador en menos de 30 segundos. Fue diseñado por Fujitsu World Entertainment para crear su serie virtual de ciencia-ficción *CosmoPolice Adventures*, tomando y procesando fotografías del escenario original desde tres puntos ortogonales. Cada habitación tarda unos 20 minutos en generarse, ya que un subprograma elimina los objetos con sólo una o dos dimensiones (los que sólo salen en una de las fotografías).



ESCUDO UNO

320ed

Tipo: Protección

FUE: 6, UM: 2

Este programa ha sido diseñado para retardar los ataques contra un ciberterminal con bastante eficacia (suma +3 a la FUE de tu Muro de Datos). Como debe estar activado para ser efectivo sólo pueden utilizarlo los terminales con funciones de intercambio de memoria o con la capacidad de ejecutar dos programas simultáneamente.





IGOR

4.800ed

Clase: IA/Utilidad

FUE: 4, UM: 7

¿Te agobia la vida? ¿Te impide el mundo real dedicar todo el tiempo que quieres a la Red? ¿Necesitas estar conectado pero no puedes hacerlo las 24 horas al día? ¿Necesitas ayuda! ¡Y con el nuevo asistente residente "Igor" podrás ocuparte de esas molestas actividades mundanas (comer, dormir, disparar, etc.) y dejar que él se encargue del trabajo on-line!

La rutina "Igor" es una pequeña y no demasiado brillante Inteligencia Artificial que necesita un ordenador con un mínimo de INT 3. Cuenta como uno de los programas que puede ejecutarse simultáneamente con un programa Multitarea (permitiendo a Igor ejecutar otros dos).

¿Qué es capaz de hacer? Lo mismo que cualquier netrunner normal, ¡con una INT e Interface de 5! Igor puede funcionar como un 'runner IA operando desde su PC residente. Sin embargo, no es demasiado listo y hay que darle órdenes específicas para reaccionar a situaciones específicas. Por ejemplo, si un netrunner está vigilando una fortaleza en la Red Igor puede manejar los programas de vigilancia mientras el humano no está allí, e incluso esperar a que se produzcan determinados acontecimientos o señales. Si ocurre algo que no está previsto (por ejemplo, un ataque exitoso por otro grupo que permitiría al espía colarse en la fortaleza) Igor no hará nada si no se le ataca o se le ordena lo contrario. Si se siente amenazado reaccionará del modo más seguro (retirándose, ocultándose, desconectando, etc.) que le permita continuar con sus órdenes. No funciona si el netrunner está utilizando el PC. Es un reemplazo artificial, no un suplemento.

El Árbitro debe exigir órdenes específicas, recordando la Ley de Murphy de la Robótica: si hay algún modo de que Igor malinterprete una orden lo hará, y en el peor momento posible...



LIBRO DE INVITADOS

200ed

Clase: Utilidad

FUE: 4, UM: 2

Libro de Invitados es un sencillo programa que apunta a todos los que han pasado por una zona de la Red durante un período de tiempo fijo. Si un 'runner se acerca a 2 casillas de este programa lo "firmará" (los que operan bajo rutinas de invisibilidad no serán registrados). Una tirada Difícil de *Interface* permite a un 'runner saber que ha sido detectado. Si quiere borrar su apunte en la lista trátala como una Puerta de Código de FUE 3. Tras su finalización el programa envía un e-mail a una cuenta predeterminada con todos los iconos que ha registrado. Se trata de una herramienta habitual de vigilancia en las zonas públicas de las fortalezas de datos corporativas.





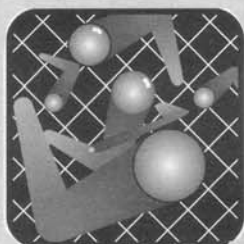
EL VALOR DE UNA IMAGEN

1.200ed

Clase: Encriptación/Utilidad

FUE: 2, UM: 6

Se trata de una compleja utilidad basada en Creador y en Compresor. Encripta archivos de datos y los oculta en el código de una realidad virtual. Por ejemplo, el texto de un archivo de operaciones ilegales podría ocultarse en el código de una mesa virtual en una fortaleza de datos. Recuperar el código sin un programa requiere revisar el código de programación del objeto virtual línea por línea, extrayendo los datos que no forman parte de la imagen. Una vez recuperada hay que desenscriptar la información, lo que es toda una proeza en sí misma. Un archivo de información lleno (1UM) puede ocultarse dentro de 2UM de imagen virtual. Por lo tanto podrían ocultarse 64UM en una ciudad virtual de calidad fotográfica. El principal problema es que, inevitablemente, el tamaño en memoria de la realidad virtual será mayor de lo que debería, así que un netrunner/sysop atento detectará el exceso de tamaño de un archivo. Nota: los datos no están en la imagen, sino en la Unidad de Memoria en la que ésta se almacena, así que el 'runner deberá examinar el archivo para lograr la información. No puede simplemente observarla.



SUPERBOLAS

500ed

Clase: Evasión/Antihielo

FUE: 3, UM: 4

Superbolas es un programa de distracción diseñado para sobrecargar las rutinas de seguimiento de objetos virtuales de un terminal. Brevemente, genera miles de objetos en el espacio de rastreo del icono del netrunner, forzando al sistema del oponente a intentar realinear sus rutinas de seguimiento (o, en el caso de un netrunner, ignorar los objetos superfluos). Tira 1D10 y añade la INT del sistema (los humanos añaden la INT y el nivel de Interface). Con un 15+ se ignoran los efectos del programa durante ese turno. Tira cada turno posterior hasta que el programa se cancele o sea destruido. Si tiene éxito el objetivo sufrirá un -3 a la iniciativa durante ese turno.



ENJAMBRE

3.000ed

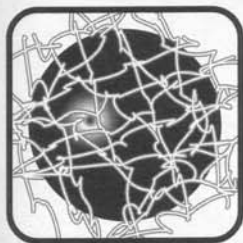
Clase:
Antihielo/Antisistema

FUE: 1, UM: 7

Opciones: Resistencia, ReRezz

Enjambre se activa como un único programa de Fuerza 1. Si logra penetrar con éxito la CPU del sistema objetivo comenzará a reproducirse. Sus subrutinas harán que la RAM del terminal genere un duplicado de Enjambre cada turno, ¡bajo tu control! El original seguirá copiándose hasta ser destruido, terminando por engullir a la CPU por pura masa. Si el programa original es eliminado podrás "relanzar" uno de los duplicados para que continúe el proceso.





ONDA RETICULAR

20.000ed (¡y eso si lo consigues encontrar!)

Clase: Antisistema
(especializado en Algoritmos I-G)

FUE: 7, UM: 8

Esta rutina, desarrollada en un principio por los investigadores de Langley Microsystems (un pequeño desarrollador de los algoritmos I-G originales) como una herramienta privada para probar la integridad del espacio red, fue robada y "mejorada" por netrunners "vándalos". Su función es atacar las subrutinas que componen los propios algoritmos, enviando olas continuas de distorsión del espacio red para alterar la navegación y las señales de posición de los ciberterminales y las fortalezas de datos, intentando "quemar" todos los objetos en una zona específica.

El ataque de una Onda Reticular comienza en una casilla y se extiende hasta alcanzar su límite de 10 casillas de radio.

Nota: los ocupantes y objetos en el centro del efecto no se verán afectados en un primer momento (los 'runners deberán hacer una tirada Muy Difícil de REF justo después del lanzamiento para desconectarse y evitar los efectos). Si un objeto en el ciberespacio (programas, muros de datos, puertas de código, etc.) falla una tirada de 50% será borrado de la Red. Un netrunner afectado deberá hacer una tirada Muy Difícil de Interface para permanecer conectado. Aunque lo consiga, su icono será desplazado al extremo del área de efecto. Su movimiento en la Red se reducirá a 1 durante 1D10 asaltos y su habilidad Interface sufrirá una penalización de 1D6 durante 1D6 asaltos. No se podrá entrar en la zona afectada durante 1D6+4 asaltos (¡no existe!), hasta que el servidor local reconstruya el espacio. Advertencia: la NetWatch detectará inmediatamente la utilización de este programa a una ciudad de distancia.



ESCRIBA

Sin precio (hay que escribirlo, Dificultad 47+)

Clase: Antihielo/Utilidad

FUE: 6, UM: 8

Opciones: Pseudo-intelecto, Reconocimiento,
Icono Fractal

Este código, utilizado por primera vez por Rache Bartmoss en uno de sus infaustos "Desmanes Regionales en Rustbelt", ha sido desde entonces ampliamente difundido. Casi todos los 'Runners profesionales lo utilizan.

Cuando se activa, el programa pasa un asalto supervisando sus alrededores (un radio de cinco casillas) antes de atacar al programa objetivo. Con una tirada exitosa reescribirá la prioridad del objetivo, dejándola por debajo del dispositivo de menor prioridad de la zona, colocando la ejecución del programa tan al fondo de la cola que se queda "congelado". Luego, Escriba analiza el hielo, rompiéndolo en sus grupos de código constituyentes y escribiéndolos en la memoria (Pseudo-intelecto. El programa copiado no es funcional, pero es sencillo reconstruirlo. Hace falta una ronda para copiar cada UM del objetivo, y durante ese tiempo no es posible lanzar nuevas aplicaciones. Para ahorrar tiempo puede ordenarse a Escriba que anote, pero que no copie, los códigos estandarizados como Reconocimiento, Rastrear, etc., permitiendo al 'runner introducirlos al reconstruir el programa. Esta función sólo funciona con los programas comerciales, no con los "artesanales".

Notas para el juego:

En los meses transcurridos desde el debú de Escriba han aparecido las siguientes Opciones de Programación en los programas creados por las corporaciones (que los Árbitros tomen nota):
Píldora suicida (Dificultad +2): si el programa es copiado se autodestruye, borrándose.

Trampa (Dificultad +5): Si el programa es copiado (por un Vampiro, Escriba o por medio de la rutina Doppelganger) infectará la copia con un virus que destruirá al programa copiador.



MODA

EL ESTILO LO ES TODO EN EL 2020. NO IMPORTA LO BUENO QUE SEAS. SI TU ASPECTO NO GRITA "SÉ LO QUE NECESITAS" NO ERES NADIE. ASÍ QUE ABRE LOS OJOS Y ENTÉRATE, DESASTRADO, PORQUE AUNQUE A TI NO TE IMPORTE TU PINTA DEBES SABER QUE LA GENTE QUE TE CONTRATARÁ NO PIENSA LO MISMO...

GENÉRICA

Esta es la ropa que encontrarás en las megatiendas y en los centros comerciales. Va un paso más allá del sencillo conjunto de vaqueros la camiseta, pero sin algodón, que junto a otras fibras naturales son lujos en estos días. La ropa genérica es 100% sintética, modular, reciclable, barata y muy extendida. Es una buena ropa de calle, pero si quieres marcarte algún punto más te vale que empieces a pensar en algo más potente.

¿QUIÉN LO LLEVA?

Los fanáticos de los centros comerciales, los niños, los estudiantes normales, los currantes, los aspirantes a modelo juvenil, los Ronin a los que no les importa la moda o que no quieren llamar la atención, y la gente más madura que no se preocupa demasiado por las novedades. En pocas palabras, la gente con algo de estilo pero sin dinero para pagarlo.

EJEMPLOS

1. El conjunto corto que viste Dante (de Uniwear) es perfecto para estos días de inversión de tejidos, y se complementa con una gorra cuya visera protege sus ojos de la radiación UV. Las abultadas zapatillas son AeroFloats de Nuke™, equipadas con cordones de plástico con memoria (sensibles a la presión) y una espuma microporosa que proporciona ventilación y comodidad.
2. Verónica muestra el descaro de la Costa Este con su conjunto de blusa sin mangas y tirantes. Combinado con los pantalones Neodenim y con las botas antisalpicaduras de Nu-Tek hasta la mitad de la pantorrilla consigue un efecto desenfadado.
3. Denise nos presenta un conjunto de blusa y pantimedias de Ponco™, sencillo de llevar y muy sexy. La blusa anti-manchas tiene el cuello alto y está abierta en el escote, resultando digno y atrayente al mismo tiempo. Unos sencillos botines con vuelta y hebilla de Plastech™ completan el conjunto.

"MODA GENÉRICA? ¿PRETENDES QUE PARA ESTE PAPEL YO LLEVE ROPA GENÉRICA? ¿POR QUÉ NO ME PINTAS MEJOR DE AMARILLO Y ME TATÚAS UN CÓDIGO DE BARRAS EN EL CULO? ¡ME NIEGO!"

— SHERRI GLASS, DANZA CEREBRAL



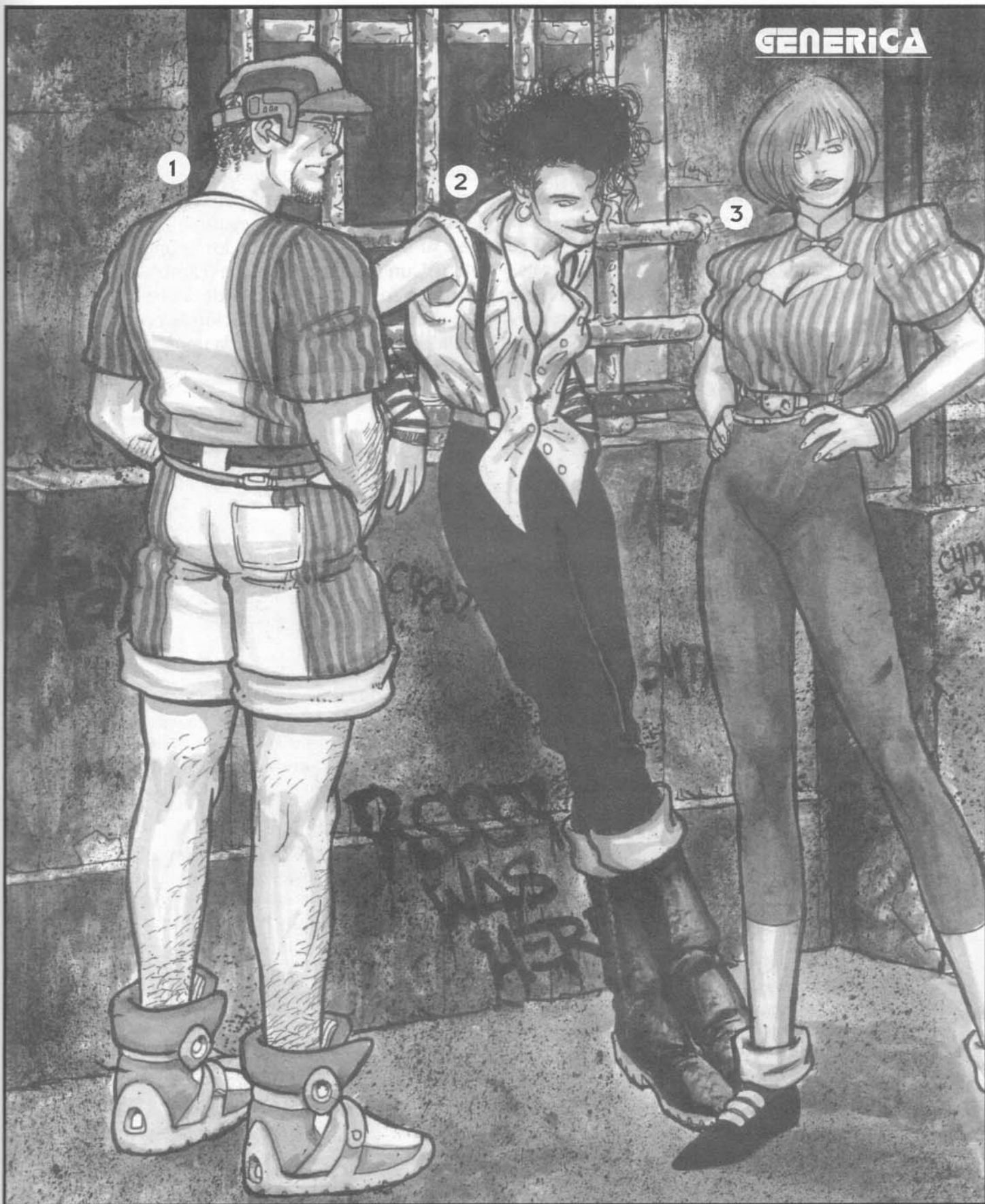


GENERICA

1

2

3



DEPORTIVA

La moda deportiva es una versión de la genérica con algo más de estilo y gracia, tendiendo hacia lo chillón. Imagínate las sudaderas llevadas al nivel de los vaqueros de diseño. Los que la usan no intentan demostrar nada, pero les gusta llevar una ropa más interesante y alegre que la genérica (pero sin tanto esplendor como el estilo Flash Urbano). Un ejemplo podría ser la ropa que las estrellas del deporte de los '90 llevan en su tiempo libre, la que los anuncios de TV tratan de venderte. Una nueva innovación es el Polylog™, un tejido artificial que ¡cambia de color! Está formado por polímeros electro-reactivos que cambian su color respondiendo a una pequeña corriente. En cada pieza pueden almacenarse hasta cuatro colores. La orientación la controla un sencillo procesador incorporado (que se quita al lavar la prenda). El cambio tarda unos 30 minutos y el tejido es vulnerable a los IEM y a otras interferencias eléctricas, haciendo poco recomendable al Polylog™ en combate. No, no es barato, pero mola...

¿QUIÉN LO LLEVA?

Estudiantes, jóvenes profesionales, turistas, Ronin callejeros, bohemios. No es para los ultra-chic, sino para los que quieren tener un buen aspecto mientras se lo pasan bien.

EJEMPLOS

1. Deidre muestra su buena figura con este ajustado body de Eji de Japón. Los patines Powerblade son de RecreaTech, y tienen ruedas "inteligentes" de polímero (+1 a las tiradas de Atletismo/Patinaje) y baterías internas que proporcionan hasta 4 horas de patinaje asistido (+5 MOV, 200ed). Sus rodilleras y coderas Kevlon™, así como los guantes de protección Sock Touch™ (daño de aturdimiento si se consigue un impacto en Pelea, cuatro cargas, 120ed) evitan que se dañe mientras se divierte.
2. Hans, aficionado al deporte, viste las sudaderas y prendas deportivas oficiales de los Rangers de Night City®. Su camiseta sin mangas y los pantalones de jogging muestran con orgullo el logo de este equipo (así como vídeos de sus mejores partidos) en los brillantes paneles Wearman™ de Nu-Tek (*Chromebook 1*). Todo se completa con el calzado deportivo oficial de los Rangers, diseñado para ser cómodo y fiable (no tiene efecto en el juego).
3. Eric, moderno y elegante, viste la línea de ropa deportiva Bodygear™. Su chaqueta tiene paneles de Reacti-malla bajo los brazos y alrededor del cuello, diseñados para abrirse cuando hace calor y cerrarse cuando refresca, controlando automáticamente la comodidad. Tanto el pantalón como la chaqueta están forradas de tejido con memoria Polylog™, que puede almacenar hasta cuatro patrones cromáticos en el procesador del cuello. ¡Eric puede cambiar de aspecto sin cambiar de ropa!

“LA MODA DEPORTIVA NO ESTÁ DISEÑADA PARA HACER DEPORTE, SINO PARA HACERTE SENTIR QUE VIVES EL DEPORTE. NUESTRO OBJETIVO ES QUE TODO EL MUNDO SE SIENTA ATLÉTICO, AUNQUE ESTÉ EN SU CASA SENTADO DELANTE DE UN TERMINAL ECHÁNDOSE UN TRAGO”.

— IVAN RICHTER, MODISTO DE BODYGEAR™



DEPORTIVA



LASH URBANO

Videochaquetas, tejidos que cambian de color, cueros, metal, marcas... la moda más loca. Para Cromos y pandilleros. Niños ricos y aspirantes a cyberpunk visten así. No hay nada de sutileza, todo es espectáculo, transparencias y ropa ajustada. Aunque el plástico transparente no sea precisamente lo mejor en un combate, si no te importa llamar la atención es ideal para la ciudad. Las últimas tendencias siempre salen a la calle primero en el estilo Flash Urbano. Si quieres hacerte una idea mira cualquier canal de vídeos con música de baile.

¿QUIÉN LO LLEVA?

Fanáticos de los centros comerciales con estilo, prostitutas de discoteca, Cromados y manciacos del metal, estrellas del vídeo y otros famosos de poca monta, pandilleros importantes y Ronin a los que les gusta llamar la atención y les da igual lo que pienses.

EJEMPLOS

- 1.** Parece que Lynette quiere divertirse con su atrevido conjunto de top y minifalda de Cryo-Max. Está hecho con Plástico Envoltiente con memoria. Cada pieza utiliza el calor corporal para tomar la forma del que las viste, realzando y sujetando. El Plástico Envoltiente también puede almacenar en su memoria hasta seis esquemas de color, permitiéndole conjuntarse con los accesorios, en este caso un chubasquero transparente de London Mist™ que puede oscurecerse simplemente pulsando un botón... para disgusto de los espectadores.
- 2.** Oscar marca estilo con su conjunto de camiseta y chaleco. La camiseta de Polylog™, colorista y directa, puede almacenar hasta cuatro patrones que pueden invertirse desde las superficies interiores hasta las exteriores. De este modo podrías tener un patrón en el interior y otro en el exterior y cambiarlos a voluntad (estos cambios tardan 30 minutos en completarse). El chaleco y los zapatos también tienen paneles ilumbriro, tan populares en las discotecas de moda.
- 3.** Jennifer exuda confianza y presume de tipo con este impresionante conjunto de Marat, cuyos diseños hacen furor en las discotecas de todo el país. Su atrevido liguero y sus medias engañan sobre la durabilidad de su atuendo: son de Duraweave™, capaces de resistir el impacto de un proyectil de 9mm (CP6). La chaqueta abierta de hebillas es de Alex de Milán, y tiene esas ilumitiras tan sorprendentes en la pista de baile.
- 4.** Leo esta comodísimo con su conjunto de traje corporal y chaqueta de Image Fashionware. El primero ha sido diseñado como unos pantalones amplios que terminan en una parte superior ajustada. Tiene una cremallera de tejido con memoria que virtualmente desaparece al cerrarse. La chaqueta corta tiene ilumitiras y un memo-chip con un reloj y un visor incorporado discretamente en la solapa. De este modo Leo puede ser llamado, o puede apuntar el e-mail de cualquiera que encuentre en la discoteca sin cortar su ritmo... ¡y no perderá el paso con esas cómodas lumi-zapatillas!

“Y O CREO ROPA PARA AQUELLOS QUE SABEN LO QUE TIENEN Y NO LES ASUSTA ENSEÑARLO. EL PROPIO CUERPO SE CONVIERTE EN PARTE DEL LIENZO, DEJANDO VER AQUÍ Y ALLÁ PARA SER MÁS EXCITANTE. LA GENTE SE QUEJA DE QUE COBRE TANTO POR TAN POCO MATERIAL, PERO YO LES DIGO: A VECES MENOS ES MÁS”.

—MARAT



FLASH URBANO



MODA DE NEGOCIOS

Trajes, vestidos formales y otros atuendos caros de fibra natural. La corbata es obligatoria. No matarás en combate a ningún Cyberpunk con esto puesto, pero la gente importante y los residentes de las Zonas Corporativas no visten otra cosa. Los Arregladores de las grandes organizaciones, algunos Rockeros y algún que otro Policía utilizan este estilo. A las chicas les gustan los tíos elegantes, y los chicos no apartan la vista de las ejecutivas crujientes con esas frías blusas de negocios.

¿QUIÉN LO LLEVA?

Casi todos los Ejecutivos, sus guardaespaldas, agentes de seguridad elegantes, Euromercenarios, gente forrada en general. Ya sabes, justo los mejores objetivos.

EJEMPLOS

- 1.** Emile está preparado para una absorción hostil con este gélido traje de Takanaka. Consta de un chaleco corto y unos pantalones de algodón francés revestido de la nueva arcniseda de Biotechnica, tan resistente como el cuero (CP6). Lleva atada la camisa de cuello alto con un corbatáfono de Nu-Tek (200ed). Este alucinante invento funde moda y funcionalidad, ya que combina un teléfono celular (conectado a un pequeño auricular y a un micrófono en el nudo), una unidad de memoria y una agenda con una preciosa corbata a juego.
- 2.** Carilla está lista para saltar con este traje de Takanaka. Está fabricado con algodón francés y otras fibras naturales. El conjunto de pantalón y chaqueta tiene un corte que realza los hombros, dándole ese aspecto agresivo imprescindible en el competitivo mundo de los negocios.
- 3.** Paulo contempla su imperio fiscal con su conjunto de dos piezas de Flein. La chaqueta y los pantalones parecen de lana, pero en realidad están fabricados con Duraweave™, proporcionando una buena protección (CP10) sin sacrificar la comodidad o el estilo. Incluye un programa incorporado de Reacción Trauma Team™, que alerta a TT si el traje es penetrado por cualquier lugar (300ed/mes por el servicio).
- 4.** Sandra está guapa y elegante con este conjuntado juego de falda y chaqueta de Pearl Eye Designs. La blusa es de pura seda china, con un memo-broche de Nu-Tek. La chaqueta es de algodón tibetano forrado de arcniseda (CP5). La falda es de materiales similares, viene en varios colores a juego y tiene una abertura de altura variable por si necesita distraer a los hombres durante las duras negociaciones empresariales...

"LOS NEGOCIOS MODERNOS SON UNA ZONA DE GUERRA, AUNQUE A PRIMERA VISTA TODO PAREZCA TRANQUILO. NUESTROS TRAJES SON LAS ARMADURAS DEL NUEVO EJECUTIVO, DISEÑADOS PARA DAR UNA IMAGEN AGRESIVA A LA VEZ QUE PROTEGEN DE LAS CONSECUENCIAS DE UNA NEGOCIACIÓN FALLIDA".

—MICHELE FLEIN



ROPA DE NEGOCIOS

1
2
4
3

Rosa 96

CYBERPUNK

El estilo Cyberpunk ha surgido hace poco con sus propias señas de identidad, y va más allá de la utilización de ropa militar usada. Es menos espectacular que el Flash Urbano y no le preocupa tanto la posición como a la Ropa Deportiva. Para vestirlo tienes que ser totalmente frío, no parecer un imitador trepa. Los recién llegados tienen que hacer una tirada Díficil de FRI (+Intimidar y Vestuario y Estilo) las dos primeras veces que vayan a algún sitio importante para no parecer unos pardillos escondidos detrás de una moda con actitud.

Este estilo consiste principalmente en ropa funcional con un aspecto militar, sin llegar al camuflaje verde oliva. Se utiliza el sintecruero, el metal y los acolchados en colores no reflectantes que no llamen la atención en la Zona de Combate. "¡Mierda!" es lo que dicen habitualmente los jóvenes pandilleros que no se lo pueden permitir, o los que lo utilizan dando el cante. El aspecto general es intimidatorio y grita "sólo negocios", así que no esperes atraer al sexo opuesto (a no ser que le vayan estas cosas). Por supuesto, cuanto más utilizas esta ropa mejor aspecto tiene (agujeros de balas, marcas de cuchilladas, etc.). Intenta parchearla con materiales de colores y estilos diferentes. Parecerá que no podías permitirte hacerlo bien, pero si vistes el estilo Cyberpunk todo el mundo sabe ya cuáles son tus habilidades: te sientes como en casa en una discoteca hi-tech, o enfrentándote en la Zona a la escoria de las alcantarillas.

Ten en cuenta que este estilo es una actitud en sí mismo, así que recuerda que si no tienes aspecto de merecerlo los punks callejeros te hostigarán sin parar. Podrían intentar matarte simplemente para quedarse con tu chaqueta...

¿QUIÉN LO LLEVA?

Cyberpunks de todo tipo a los que no les importa anunciarse, niños ricos que se creen superduros y algunos pandilleros que se han cargado a un Ronin que no era tan bueno como se creía.

EJEMPLOS

1. Boris viste una combinación de pantalones militares Gibson Battlegear™ (CP14) y un guardapolvo de Plastech (CP18), así como la obligatoria camiseta negra. Los ilumipaneles de la gabardina pueden apagarse con un botón, reduciendo el blanco. Las botas son de Ruf Tread™, con puntera y suela blindada (CP20), para patear el culo de cualquier imitador.
2. Hasta un Netrunner puede vestirse con estilo, como nos demuestra Miska con su conjunto de traje corporal y chaqueta, de Ruf Tread™. La chaqueta es de Kevlon medio (CP18), con un recubrimiento de polylog que puede almacenar hasta cuatro esquemas de color diferente. El traje corporal es de nylar ligero (CP10), con coderas y rodilleras.
3. Curtis, con su conjunto de camisa y pantalones de Icon America, parece que acaba de tomarse sus esteroides. La camisa es de morplex (CP14), con mangas opcionales que se quitan con una cremallera. Los guantes son unos Stun Knuks™ de Militech (Daño de aturdimiento como los guantes Black Zap, *Chromebook 1*). Las gafas son de Felice de París.
4. Dana se pone seria con un conjunto de Gibson Battlegear™ parecido al de Boris, pero con un corte algo más ligero diseñado para la mujer. Tiene las mismas funciones, pero es algo más sexy y tiene más estilo. Los pantalones y la camiseta han sido reemplazados por un traje corporal (CP10), y ella ha añadido unas espinilleras de Kevlon (CP20) para estar lista para la acción.

"SI PUEDE DETENER UNA BALA Y NO TE MOLESTA CUANDO LO LLEVAS, MOLA".

—MERCENARIO ANÓNIMO





ALTA COSTURA

Esto es lo que llevan todos los supermodelos. Es lo que los estilos Flash Urbano y Genérico tratan de imitar un año tras otro, pero la Alta Costura utiliza materiales de primera y la calidad de los modistos no tiene igual. Es la ropa de los ricos de verdad, y muchas estrellas de los Bailes Cerebrales y los Vídeos también la visten. Si vas a los locales de moda y no llevas Alta Costura (o Flash Urbano que la imite) no eres nadie.

¿QUIÉN LO LLEVA?

Europeos de clase media-alta, estrellas del glam-rock, supermodelos, Policías coquetos, niños ricos, periodistas famosos, etc. (ninguna de estas ropas tiene efecto alguno en el juego, aparte del aspecto. Desempolva tu habilidad de Vestuario y Estilo... y tu chip de crédito).

EJEMPLOS

1. Lydia viste este impresionante traje de noche de Cryo-Max, con una falda-pantalón de translucidez variable sobre un leotardo de Spandlon™. La chaqueta corta y el sombrero son de HiFacs™, realizados con el mejor algodón/angora. Están bordados a mano con patrones de ilumitejido de fibra óptica diseñados por los Orbitales Argelinos, con esa combinación única del ayer y el mañana.
2. Trina está estupenda con este pequeño y sexy modelo de Leopold de Night City. Este famoso diseñador de lencería ha saltado a la industria de la moda de lujo con una espectacular y ostentosa colección que redefine la expresión "ropa interior". La capa es el accesorio más notable, fabricada con un tejido Reactimalla™ que puede acortarse y alargarse, desde la longitud mostrada hasta convertirse en una larga capa que cubra los activos de Trina. No tiene más que pulsar el broche... por si va a algún lugar en el que se recomiende la modestia.
3. Marcus muestra un aspecto relajado con su traje Polychromic™ de Alex de Milán. Utilizando las características de memoria de otros tejidos Polylog, Alex ha programado el procesador incorporado para rotar su esquema cromático a través de una serie de patrones cuidadosamente pensados. Por ejemplo, los pantalones de Marcus ondulan con un hipnótico y sutil cambio de azules, magentas, y hasta ilumitonos fosforescentes que se combinan y reflejan sus movimientos y humor. La chaqueta tiene las mismas propiedades Policromales, pero el cambio del patrón es más lento. Como el procesador está conectado con el resto de la ropa su color siempre cuadra con el resto del conjunto. ¡Exacto, ropa que se coordina sola!

“LA ROPA ES LA PINTURA Y TU CUERPO MI LIENZO. YO TE ENVUELVO CON MI ARTE, CONVIRTIÉNDOTE EN UN TROZO DE LA ETERNIDAD. DOY FORMA A TUS SUEÑOS... Y TE COBRO MUCHO MENOS QUE ESE ALFONSE DE PARÍS”.

—ALEX DE MILÁN



ALTA COSTURA



PRECIO BASE PARA ROPA NORMAL

Pantalones vaqueros	20ed	Camiseta	10ed
Minifalda	30ed	Camiseta manga larga	20ed
Falda Larga	55ed	Top/Blusa	15ed
Shorts	10ed	Top salvaje	10ed
(cuero o similares aumentan el precio en 50-75%)		Túnica	25ed
		Túnica de cuero	75ed
		Súeter	20ed
Mono	50ed	Cinturón	10ed
Vestido	50ed	Cinturón de cuero	15ed
Guantes	20ed	Zapatos	15ed
Guantes Largos	30ed	Botines	15ed
(cuero o similares doblan el precio)		Botas	25ed
		Botas altas	40ed
Chaleco	25ed	(cuero o similares aumentan el precio en 50-75%)	
Corbata	20ed	Capucha	10ed
Bufanda/Pañuelo	15ed	Pasamontañas	15ed
Gafas de Sol	5-50ed	Gabardina	125ed
Sombrero	5-25ed	Manto	50ed
Zahones de cuero	60ed	Capa corta	75ed
		Capa larga	90ed
Chaqueta	35ed	(cuero o similares aumentan el precio en 50%)	
Chaqueta Larga	40ed		
Abrigo Pesado	55ed		
(cuero o similares doblan el precio)			

MODIFICADORES POR ESTILO / CALIDAD

Estilo	Coste	Calidad	Coste
Genérico	x1	Inferior	desde x0.5 hasta x0.9
Deportivo	x2	Normal	x1
Flash Urbano	x2	Buena	x1.5
Ropa de Negocios	x3	Muy buena*	x2
Cyberpunk	x3	Diseñador**	x4
Alta Costura	x4	Superchic (Diseño Personal)***	

*+1 a Vestuario y Estilo **+2 a Vestuario y Estilo ***+3 a Vestuario y Estilo

AÑADIR BLINDAJE A LA ROPA

MULTIPLICADORES DEL COSTE Y PENALIZACIONES A LA CE

CP	Material Ligero		Mat. Medio		Mat. Pesado	
	Coste	CE	Coste	CE	Coste	CE
CP4	x1.1	0	x1.05	0	x1	0
CP6	x1.2	0	x1.1	0	x1.05	0
CP8	x1.35	0	x1.2	0	x1.15	0
CP10	x1.5	0	x1.25	0	x1.25	0
CP12	x1.75	0	x1.5	0	x1.5	0
CP14	x2	+1	x1.75	0	x1.75	0
CP16	x2.5	+2	x2	0	x2	0
CP18	x3	+3	x2.5	+1	x2.25	0
CP20	—	—	x3	+2	x2.5	+1
CP22	—	—	x3.25	+3	x2.75	+2
CP24	—	—	—	—	x3	+3

MODISTOS FAMOSOS Y SUS CALIDADES

Levi: Genérico y Deportivo.
Calidad Normal a Buena.

Nu-Tek: Genérico, Flash Urbano.
Normal a Muy buena.

Uniwear: Genérico. Buena.

Image Fashionware: Flash Urbano, Cyberpunk y Alta Costura.
Muy buena a Superchic.

Icon America: Flash Urbano y Cyberpunk. Buena a Muy Buena, algo de Diseñador.

Gibson Battlegear: Genérico, algo de Flash Urbano. Buena, algo de Diseñador.

Takanaka: Ropa de Negocios.
Muy Buena a Superchic.

Eji de Japón: Deportivo, Flash Urbano. Buena a Diseñador.

Cryo-Max: Flash Urbano, Cyberpunk, algo de Alta Costura.
Muy buena, algo de Superchic.

Jordashe/Boy: Genérico, Deportivo, Flash Urbano. Buena a Diseñador.

PROTECCIÓN CONTRA EL FUEGO

Dar a una prenda el equivalente de CP20 contra llamas aumenta su precio. Para una camisa, +100-300%; para un pantalón/falda, +100-200%; para un abrigo +50-100%.

OPCIONES VARIADAS

Opción	Coste
Material Polylog™ *	x3
Paneles Reactimalla**	x2
Tejido Polychromic™	x5

*Almacena hasta 4 esquemas de color diferentes. Puede dañarse con un pulso EM o eléctrico. Tiene un 50% de probabilidades de fallar en condiciones de combate (mucho polvo/humedad, etc.).

** Proporciona confort adicional.



PESOS POR TIPO DE ROPA

Ligero: Ligero: camisas, bufandas, pañuelos, vestidos, monos, guantes, sombreros, corbatas, suéteres, faldas de verano, gafas

Medio: Pantalones, chaquetas y abrigos, pantalones de cuero, faldas de invierno, zapatos, botines, algunos zahones.

Pesado: Chaquetas y abrigos de cuero, botas de cuero duro y sintéticas, cinturones grandes, casi todos los zahones.

NOTAS SOBRE LA ROPA BLINDADA, SUPERPOSICIÓN Y PESO

Existe un límite a la cantidad de ropa que alguien puede ponerse sin llegar a un punto en el que no pueda

moverse. Se indican las penalizaciones para el Torso y las Piernas. El torso incluye los brazos y la cabeza (ya que ambos necesita poder moverse con libertad). ¡Las diferentes capas no son intercambiables! (p.e., 2xLigero no es igual a un Pesado). Además, las diferentes penalizaciones por superposición a la CE se suman a las de blindar la ropa.

Superposición:

Torso: 1 capa de ropa Ligera, 1 de ropa Pesada

Piernas: 1 capa de ropa Media, 1 de ropa Pesada

Penalizaciones por capas adicionales:

Capa extra en Torso—

Ligera: +1CE

Media: +3CE

Pesada: +4CE

Capa extra en piernas—

Ligera: +1CE

Media: +2CE

Pesada: +3CE

MÁS INFORMACIÓN SOBRE MODA EN GENERAL Y ARMADURAS

Si pretendes vestir una armadura rígida y tener un aspecto elegante, olvídalos. Sólo los grupos SWAT, C-SWAT y las unidades de combate llevan armadura rígida, y es imposible hacerla pasar desapercibida y que tenga buen aspecto. Además es grande, incómoda (hasta las que no tienen CE) y da bastante calor.

Si te pones una armadura rígida fuera de la privacidad de tu agujero en la pared vas a llamar bastante la atención, tanto de la gente en general como de la policía. Hasta los Mercenarios veteranos la reservan para las operaciones especiales, y la mayoría de los soldados sólo la reciben para protegerse los muslos y las pantorrillas. Si tienen suerte consiguen hombreras y una placa pectoral. Otra cosa son los cascos rígidos, imprescindibles en cualquier situación de combate.

Regla opcional para cascos: todos los cascos (salvo que estén específicamente diseñados) reducen las tiradas de Advertir de visión en -1, y las de oído en -3. Además dan calor y son incómodos, así que se recomienda que se lleve algún tipo de prenda debajo (como un pañuelo o un pasamontañas) si se va a llevar mucho tiempo. Si no lo haces las penalizaciones podrían doblarse (a elección del Árbitro).

Tú eres el que creía poder llevar capas y capas de ropa gruesa blindada en pleno verano, ¿no? Piénsatelo mejor. No se producen más asesinatos en verano porque se cometan más actos violentos, sino porque la gente lleva menos armadura. Que no, que no puedes llevar la camisa de manga larga, la gabardina blindada y los vaqueros en julio en el Estado Libre de California. ¡Hace un calor del demonio! Podrías vestir una camiseta, un pañuelo a la cabeza (CP10, por supuesto), unos vaqueros y unas botas... si eres del tipo rebelde. Si te va más la "marcha" podrías considerar necesario añadir armadura en los muslos, o quizá llevar a mano una chaqueta con algo de blindaje ligero por si las moscas, pero en los demás casos olvídate.

Los cascos tienen otros problemas. Ya ves, por algún extraño motivo es imposible ligar con alguien con estilo, cerrar un trato callejero o convencer al oficial de que eres

inocente cuando llevas puesto un casco de combate con "Nacido para Matar" escrito en un costado. Intenta tú llevar un casco de motorista por la calle tanto tiempo como presuntamente lo hace tu personaje. Incómodo, ¿no? ¿Cómo puedes solucionarlo sin dar demasiado el cante? Cúbrete la cabeza con un pañuelo estampado CP10, al estilo rockero. Si vas con la actitud adecuada algunas chicas podrían picar. Al menos podrás resistir un impacto en la frente de una 9mm... en vez de ver tu cerebro esparcido por ahí mientras das vueltas como un pollo decapitado.

Las bufandas son otra idea. ¿Un trozo de tela de 30 cm de ancho, 120 de largo y protección CP12? ¡Eso es magia! Lo puedes utilizar en cualquier sitio, y es el único modo práctico de protegerte la garganta, aparte de los cuellos de cuero que molestan como el infierno. Si quieres, dóblalo para tener doble protección. Tendrás penalizaciones a Advertir, pero si lo crees necesario no te cortes. ¡Qué demonios, no te quedes ahí! Ponte dos o tres bufandas alrededor del cuello hasta que no puedas girar la cabeza. Al menos podrás resistir el impacto de un rifle, ¿no?

Los guantes son otro pequeño accesorio para los Cyberpunks más peleones. Es difícil para un no europeo tener buen aspecto con unos guantes de fiesta, y cualquier guante con un CP mayor de 10 parecerá puramente de combate. Sólo los de estilo Cyberpunk tienen alguna esperanza de proteger y quedar bien en una discoteca.

A pesar de lo bien que suenan cuídate de los tejidos Polylog™. En combate son realmente frágiles, y puedes terminar llevando un bonito traje blanco en el momento más inoportuno. Espera a que perfeccionen la versión militar.

Las capas aparecen en la lista de prendas disponibles para aquellos dispuestos a asumir grandes riesgos estéticos. Aunque en Europa están de moda, hace mucho tiempo que en Estados Unidos las capas para hombre no están bien vistas. Necesitarás montones de FRI y *Vestuario y Estilo* para llevar una y no parecer un completo gilipollas.



EQUIPO

U

N CYBERPUNK MAL EQUIPADO ES UN CYBERPUNK MUERTO. NO IMPORTA DÓNDE ESTÉS, LOS DESIERTOS MARCIANOS O LAS CALLES DE NIGHT CITY. SI NO ESTÁS PREPARADO, ERES CADÁVER".

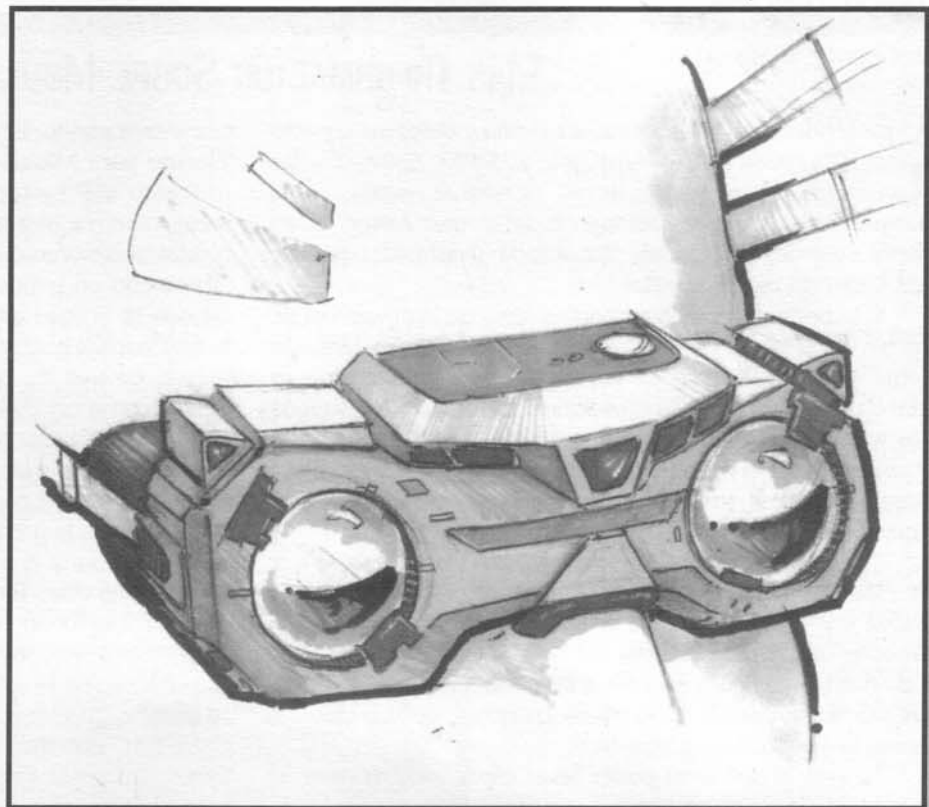
—MORGAN BLACKHAND, *EL MANUAL DEL EJECUTOR*, 3ª EDICIÓN

TritTech

GAFAS DE ECOLOCALIZACIÓN TRITECH

1500ed

• Ya no tienes que convertirte en un cyborg para disponer de equipo ecolocalizador! ¡Consigue todo el paquete en unas pequeñas gafas de medio kilo! La parte frontal del visor tiene un diminuto conjunto de emisores y micrófonos, y trabaja del mismo modo que el sistema cibernético.



Notas para el Juego:

Este equipo tiene las mismas funciones que el sistema cibernético coprocesador ecolocalizador (ver [Ciberequipo](#)).

“**A** LGO ALUCINANTE. TE PERMITEN VER COMO UN MURCIÉLAGO SIN TENER QUE ABRIRTE EL CRÁNEO PARA METERTE UN IMPLANTE. ME GUSTA, ME DEJA MÁS ESPACIO PARA MI CEREBRO, QUE ES EL MEJOR CIBEREQUIPO QUE UNO PUEDE TENER, ¿NO?”

— RODRIGO DÍAZ, MERCENARIO INDEPENDIENTE



DISPARADOR DE PRESIÓN

15ed por metro cuadrado

Lo último en interruptores ocultos. Este disparador de presión de alta tecnología, de Pursuit Security Inc., tiene el grosor del papel y viene en diversos colores, incluyendo patrones de camuflaje. Puede engancharse a una mina Claymore, una cápsula explosiva o un transmisor de alarma para alertarte de la presencia de intrusos.

Notas para el Juego:

Tratar de encontrar deliberadamente un interruptor de presión oculto es una tarea Difícil. Un procesador "inteligente" evita que se dispare ante cosas como la lluvia, el viento, ratas, etc. Sin embargo, un gran peso, como el de un humano, lo activará.

LÁMINA DE PROTECCIÓN CRANEAL

50ed



• Última oportunidad! Bien, la bala ha perforado tu casco. ¿Qué impide ahora que te atravesase el cerebro? ¿Tu cráneo? Si, sí, claro... ¡Acércate a tu tienda Militech más cercana y consigue una Lámina Protectora Última Oportunidad! Se trata de una delgada lámina de Kevlar que cabe bajo cualquier protección y que queda completamente oculta. ¡Puede ser la mejor decisión que tomes esta semana!

Notas para el Juego:

El Última Oportunidad queda completamente oculto bajo cualquier protección de la cabeza (cascos, sombreros, etc.). Tiene CP4 y CE 0.

TechJager

LÍQUIDOS ANTI-PERSECUCIONES

precios variables

La gente no debería perseguirte. No está bien. Por eso TechJager ha desarrollado su línea de productos Anti-persecución. Viértelos en el suelo, ¡y comenzarán sus problemas! Además, todos los líquidos son transparentes, haciendo difícil distinguirlos de cera para el suelo o un charco de agua.

Notas para el Juego:

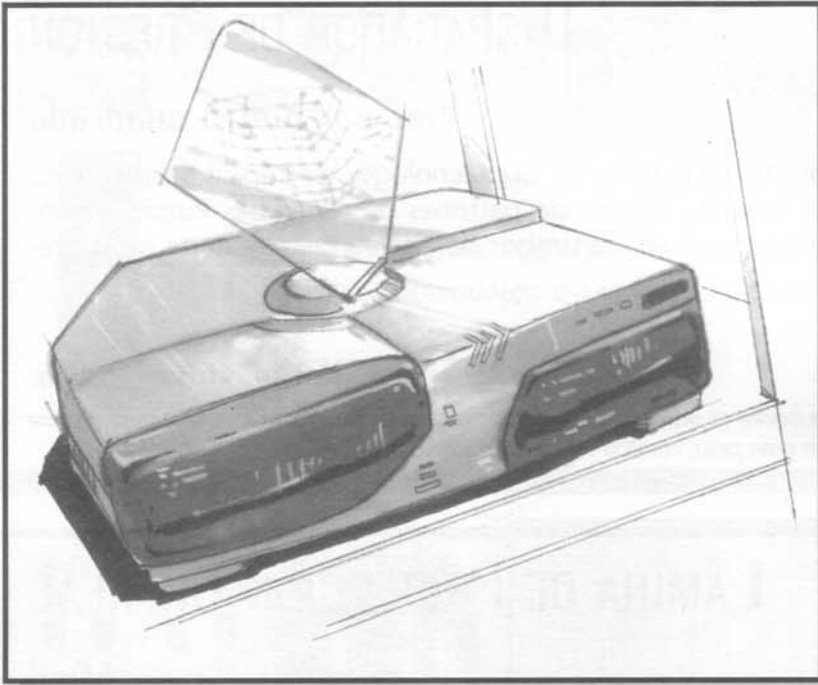
Un litro cubre 3 metros cuadrados.

Stickum (400ed/litro): cualquiera que lo pise deberá hacer una Proeza de Fuerza Muy Difícil para liberar sus pies.

Vapores (500ed/litro): cualquiera que lo atravesase debe hacer una tirada Difícil de TCO (se pueden aplicar las habilidades Resistencia o Resistir Drogas) para evitar ser vencido por la náusea.

Diversión Flamígera (700ed/litro): unos metales reactivos encapsulados quedan suspendidos en un gel acuoso inflamable. Si alguien lo pisa... ¡estallan las llamas! (3D6 Daño/3 turnos/30segundos)





STEPHENSON TECHNOLOGIES

SISTEMA DE OPTIMIZACIÓN DE SONIDO DE STEPHENSON TECHNOLOGIES

1000ed

- Vitaly Chernobyl lo utilizó para sacar la mejor acústica a su equipo de sonido! ¡Consíguelo tú también! En quince minu-

tos el Sistema de Optimización de Sonido habrá creado su propio mapa interno del área circundante y encontrará la mejor localización para cada uno de tus altavoces. Pesa poco, es compacto (tiene el tamaño de cualquier otro aparato de tu rack), ¡y consigue que todo suene de maravilla!

Notas para el Juego:

Tienes que pasar una tirada Muy Difícil de TEC (podrías sumar Electrónica o Tocar Instrumento) para determinar la mejor posición de tus músicos o altavoces. Si tienes éxito la banda tendrá un +1 a su habilidad Interpretar.



NANO-PAPEL

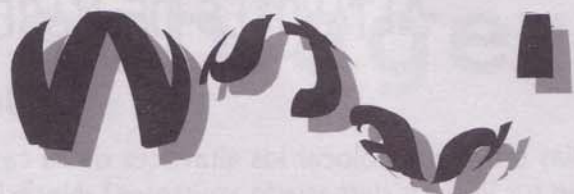
3ed por hoja

- Lo último es seguridad! ¡Lo utilizan los agentes de Militech Intel! Sólo tienes que iluminarlo con una luz especial (10ed) y se convierte en polvo! ¡Nadie podrá recuperar nada de lo que hayas escrito!

Notas para el juego:

La luz tiene una frecuencia y un color especiales que hacen que el papel se disuelva inmediatamente, perdiéndose cualquier información. Por supuesto, corren rumores de que Militech tiene otra luz que hace que el papel se reconstruya... pero para ese tipo de tecnología faltan años todavía. ¿No?



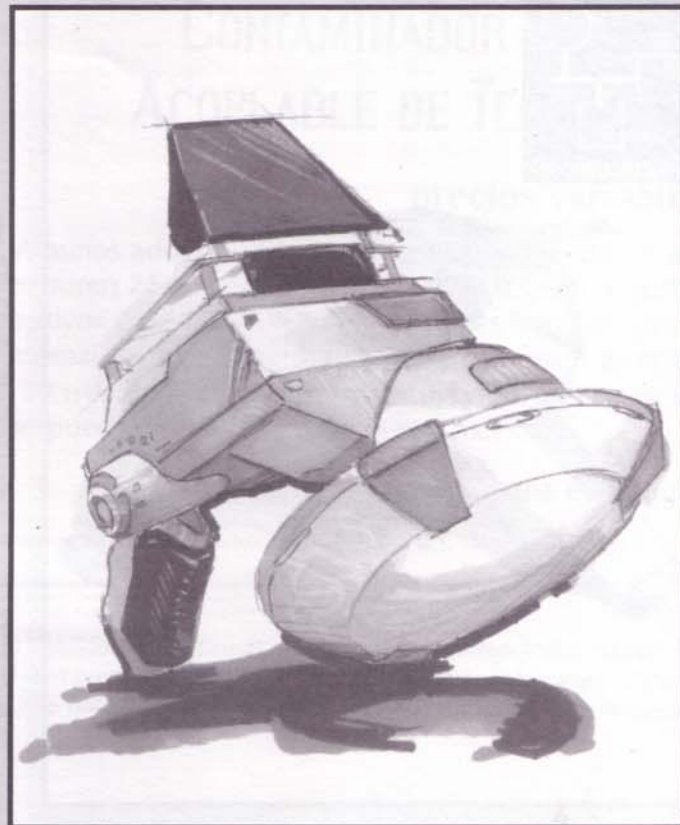


Wutani Sensors

DETECTOR DE MOVIMIENTO DE WUTANI SENSORS

770ed

Los movimientos enemigos son importantes para cualquier hombre de acción, ya seas un cazador en la jungla o un Mercenario en su equivalente de asfalto. El Detector de Movimiento, un dispositivo del tamaño de una tartera, utiliza infrarrojos para detectar los objetos próximos y láseres para determinar su movimiento. Tiene dos modos de operación: Omnidireccional y Unidireccional. El primero muestra el movimiento de personas (o animales de tamaño equivalente) a 75 metros, y vehículos a 300m. El segundo extiende los alcances a 125m y 1 km respectivamente, pero sólo en la dirección indicada. Una pantalla extraíble muestra gráficamente todos los "objetivos", indicando para cada uno la distancia, dirección y tamaño aproximado. Incluye una batería recargable de 12h. Peso: 4kg.



Notas para el Juego:

Cuando está en funcionamiento el dispositivo es visible por dispositivos ópticos IR o de baja luminosidad, a distancias de hasta el 150% de su alcance.

Enduro Drink!

Una Explosión de Vitalidad en tu Mochila

ENDURODRINK

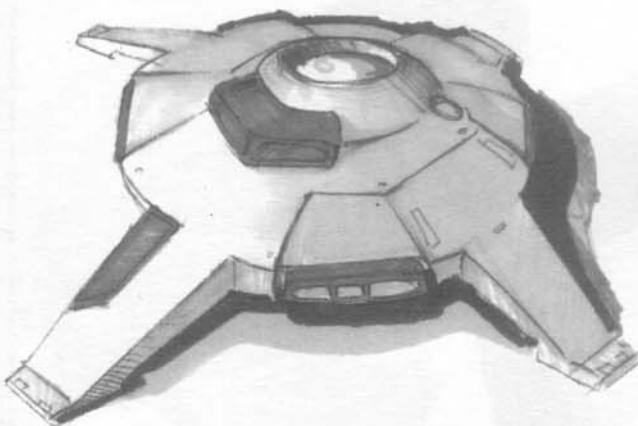
8ed por lata

Es eficaz, no es adictiva y es legal en los principales deportes! ¡La EnduroDrink de Biotechnica es la mezcla perfecta de grasas, carbohidratos y electrolitos para mantener tu cuerpo en marcha con sus niveles óptimos!

Notas para el Juego:

Beber una lata otorga un +1 a las tiradas de Resistencia hasta 2 horas después de la ingestión. Los efectos no son acumulativos, ni en la bonificación ni en el tiempo.





ALTAVOCES DE PARED

250ed

¿Odias tener que colocar los altavoces de tu casa? ¿Son tus vecinos demasiado amistosos? ¡Necesitas unos altavoces de pared! Cada uno tiene el tamaño de un dólar de plata, y dispone de un adhesivo que permite pegarlo a cualquier superficie. La señal de microondas puede engancharse a un estéreo o un instrumento musical. A través de las vibraciones el altavoz utiliza toda la pared como caja de resonancia. Es omnidireccional y puedes alcanzar el mismo volumen que con tus altavoces normales.

Notas para el Juego:

Circulan por la Red desagradable rumores sobre que estos altavoces son capaces de derribar un edificio de renta baja. No es cierto. Las vibraciones producidas a nivel de potencia "5" no tirarían abajo un tabique exento de madera de balsa. Teletronics no garantiza la integridad estructural de una pared por encima de este nivel.

BEBIDA RECONSTRUCTORA

50ed por lata

¿Necesitas reconstruir tu Tejido Dérmico o tu Blindaje Subcutáneo dañado? ¡Ahora puedes! La Bebida Reconstructora es una mezcla especial de líquidos naturales y sintéticos con nanoides que reconstruyen tu sistema de blindaje nanotecnológico después de haber sido dañado. Disponible en sabores chocolate, café, lima-limón y cereza.

Notas para el Juego:

Un lata recupera 2CP de Tejido Dérmico, pero no llevará el blindaje por encima de su valor original. Si lo bebe alguien que no disponga de alguno de estos sistemas sufrirá violentos mareos.

TUBO DE TERMITA

90ed por tubo

"Muchos me preguntan: Dan, ¿por qué fabricaste esos tubos de dentífrico llenos de termita? Y yo respondo: por esas cajas fuertes, paredes y cerraduras que no se abren con un poco de calor. ¡La termita alcanza temperaturas casi de fusión! En el tubo hay suficiente para preparar una línea de 50 cm. Con mi imprimación especial de fósforo todo lo que tienes que hacer es encender una cerilla y... ¡FLASH! ¡Acero fundido!"

—Dan, de Suministros Industriales SuperDan

Notas para el Juego:

Es capaz de atravesar material de hasta CP45 a una velocidad de 15CP ó 15PDE por turno (10 segundos) en metal o piedra. Causa 4D4 de daño por turno (durante tres turnos) a cualquier compuesto orgánico.



TechJager

CONTAMINADOR DE AIRE ACOPABLE DE TECHJAGER

precios variables

A todo el mundo le gustan los purificadores de aire. Algunos adoran poder respirar oxígeno limpio. A esta gente le encanta que sus purificadores acoplables duren 26 días, porque así pueden respirar a gusto. TechJager odia a toda esta gentuza. Nuestros dispositivos de sabotaje liberan diferentes tipos de gases. Todos están diseñados para ser indetectables al olfato normal, ya que los cubrimos con diferentes aromas. Pueden llenar de gas una habitación de 3x3 durante los 30 minutos posteriores a la activación. Se ponen en marcha pulsando el interruptor del fondo, y el proceso no puede detenerse. Miden 10x7.5x5 cm.

Notas para el Juego:

Los precios son por unidad.

Aroma a Almendra Quemada: Biotoxinas 1 ó 2; 600 ó 700ed

Gaulteria: Alucinógeno; 550ed

Potpourri: Droga somnífera; 550ed

Brisa Primavera: Psicógeno de la Verdad (-3 a Resistir Torturas, y +3 a la habilidad de los demás de Entrevista o Interrogatorio); 650ed

Esencia de nogal: Náusea retrasada (todo el que falle una tirada de TCO será presa de una terrible náusea 1D6 horas más tarde); 575ed

Nota: los efectos de la náusea, el sueño y la droga de la verdad duran 2D6 horas. Los alucinógenos duran 4D10 minutos. Las Biotoxinas causan daño, pero no tienen más efecto.

MOCHILAS DE KEVLAR

precios variables

¡Al viejo estilo, pero con un giro moderno!

Todos tenemos cosas que no queremos perder, y las mochilas llevan desde los 80 dando vueltas. ¿Qué había más natural que una mochila blindada? No sólo protege tus cosas, ¡también te protege la espalda! Están disponibles en una sorprendente variedad de colores y estilos. Vienen con CP10 (50ed), o con fundas (CP18; 100ed). Pesan medio kilo (2kg con fundas), y soportan hasta 50kg.

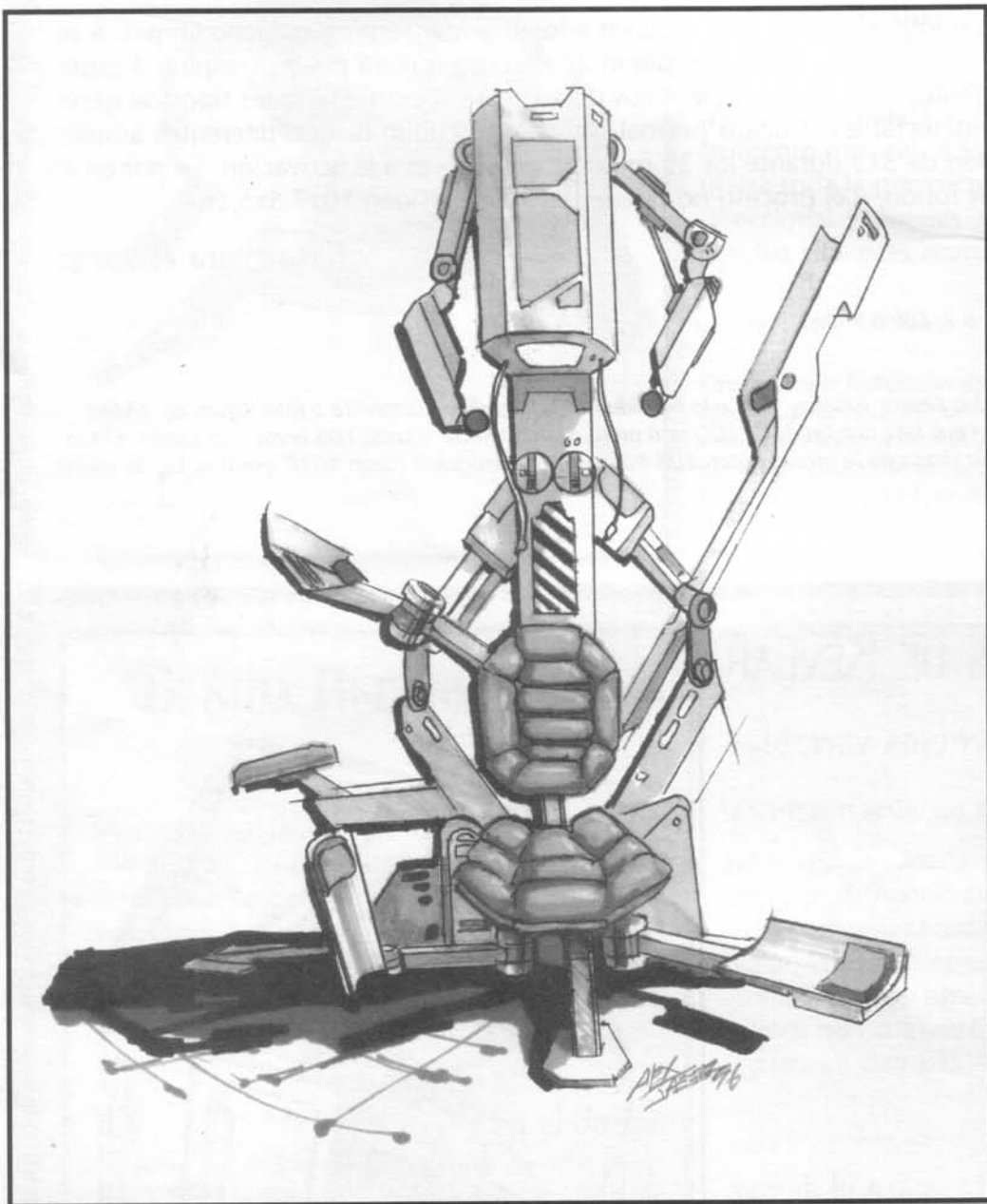
Notas para el Juego:

La mochila protege el torso (localizaciones 2-4) de ataques desde atrás (cuenta como CP completa, que se resta antes de afectar a los contenidos y/o la espalda). Si la mochila está vacía el CE es 0. De 1 a 5 kg de contenidos cuenta como CE +1, de 6 a 10kg como CE +2 y con 11 ó más kg como CE +3.



BODYWEIGHT

Sistemas de Preservación de Vida



MÁQUINA CIBERGÉNICA INTERFLEX™ DE BODYWEIGHT

2800ed

"Tu cuerpo es una máquina compleja. Para ponerlo a punto necesitas una herramienta igual de avanzada."

"Tu tiempo es dinero, y no vas a invertir dinero en algo que te hace perder el tiempo."

"Tu casa es tu castillo, y todos los castillos deberían ser opulentos y estar libres de chatarra inservible."

Para ajustar tu cuerpo Bodyweight te ofrece lo último en tecnología cibergénica: InterFlex™. Está programado con veintisiete configuraciones diferentes y te da acceso a todos los ejercicios de musculación, adelgazamiento, aeróbicos y cardiovasculares. Para maximizar los resultados InterFlex™ se adapta a tus niveles de forma física y experiencia (se pueden almacenar hasta 8 pa-





trones en memoria, haciéndolo también perfecto para gimnasios comerciales). Para programar tu InterFlex™ actívalo por control remoto y entrará automáticamente en modo de evaluación. Siéntate en el cómodo sillón Temperfoam y enchufa el ordenador a tu conexión neuronal con el cable de baja impedancia incluido. Una vez conectado, el armazón tensor de miómero se ajustará al tamaño de tu cuerpo y a su forma, permitiendo todo el espectro de movimientos. Mientras realizas una batería de ejercicios de prueba (para conseguir tono o volumen, según se indique), el InterFlex™ registrará la "personalidad" única de tu cuerpo. Pasados quince minutos tendrás listo tu propio programa Cibergénico.

La siguiente vez que actives el sistema, InterFlex™ se ajustará automáticamente para el primer ejercicio. Tú sólo prepárate para una buena sesión y enchúfate para que el ordenador pueda vigilar tu ritmo cardiaco y respiratorio, la producción de endorfinas, la circulación, la hidratación, la fatiga muscular y otras características. La base de datos se actualizará cada vez que te enchufes, reevaluando tu condición física y cargando de la Red lo último en salud y ejercicio. Mientras te sometes a tu programa Cibergénico personal la máquina se reconfigurará a tu alrededor para cada ejercicio y el armazón de miómero variará su resistencia para adaptarse a tus capacidades. La experiencia es la de un progresivo ejercicio saludable y sin estrés que reportará los máximos resultados. InterFlex™ detectará cuando has terminado. Mientras te duchas el sistema se apagará y se "cerrará" en modo descanso: un módulo compacto, atractivo (¿dijimos portátil?) que se adapta a cualquier decoración moderna.

BODYWEIGHT

Sistemas de Preservación de Vida

INTERFLEX™ PRIME

4400ed

Tu comodidad lo es todo. ¡En los tiempos modernos no hay excusa para el sufrimiento innecesario!

Si prefieres divertirme a trabajar duro, pero aun así quieres tener un cuerpo espectacular, Bodyweight Inc. te ofrece InterFlex Prime™. Este modelo está equipado con un reproductor de baile cerebral de hiperfidelidad y un conjunto coprocesador neuromuscular avanzado "marioneta fantasma". InterFlex Prime™ funciona exactamente igual que el modelo normal, pero él suda por ti. Cuando te enganchas te ves sumergido en una experiencia virtual de tu elección (cargado desde tu colección de chips o desde cualquier servicio on-line de suscripción a bailes cerebrales), permitiéndote elegir lo que deseas. Mientras tanto, tu cuerpo ejecutará todos los movimientos, realizando un completo ejercicio con la coreografía cibernética programada. Cuando haya terminado, InterFlex Prime™ te avisará en el Baile Cerebral (del modo que tú quieras, sensorial o virtual). ¡Todo lo que tendrás que hacer será darte una ducha!



LISTA DE PRECIOS

CIBEREQUIPO Y CHIPS

AGUIJÓN	400ED
AMPLIFICADOR GUSTATIVO	100ED
ARTICULACIÓN DE 360 GRADOS.....	120ED
ARTICULACIÓN ADICIONAL EXTRA TWIST™.....	PRECIO VARIABLE
BIGRIPP	850ED/1200ED
BLOQUEO DE ARTICULACIÓN.....	100ED
CERROJO	150ED
CIBERDEDO BOLÍGRAFO.....	25ED
CIBERDEDO ESPECIAL UN DISPARO	250ED
CIBEREQUIPO SOVIÉTICO	PRECIO VARIABLE
CIBERPIERNAS CORVETTE.....	4500ED/5000ED
CLIPS ARTERIALES	700ED
CORAZÓN DE CÁMARAS VARIABLES.....	+450ED
CHOCA ESOS CINCO.....	355ED
DISRUPTOR.....	50ED
DOBLE ARTICULACIÓN	1000ED
ELECTROCUTADOR.....	1050ED
LOCALIZADOR	300ED
MANO MÉDICA MODULAR.....	975ED
MONOVISIÓN.....	650ED
NEOGARGANTA.....	850ED
NEUTEETH.....	200ED
OPCIÓN DE CIBERDEDO MONTURA DE CARNE	100ED
ORDENADOR DE CIBERDETECCIÓN.....	3000ED
PIE SIGILOSO	+150ED
POWERJAW	100ED
PUPILAS DOBLES	200ED
SISTEMA COPROCESADOR ECOLOCALIZADOR.....	800ED
TATUAJES LOGO-LINE	PRECIO VARIABLE
TVPIEL.....	600ED
UNIDAD DE EXTENSIÓN DE PIERNAS.....	+400ED
CHIP DE ENFRENTAMIENTO.....	150ED
CHIP DE LECTURA RÁPIDA.....	250ED
CHIP DE RECONOCIMIENTO DE FORMAS.....	500ED
CHIP DE SUPRESIÓN DEL SUEÑO.....	300ED
CHIP HOGAREÑO.....	940ED

BIOEQUIPO/NANOTECNOLOGIA

AGLUTINANTE NITROGÉNICO	1400ED
BIOCONSTRUCCIÓN ANTICONGELANTE.....	650ED
ESFÍNTERES CIRCULATORIOS	3200ED
ESTÓMAGO SECUNDARIO	750ED

FEROMONAS A MEDIDA	PRECIO VARIABLE
GLÁNDULAS DE VENENO	PRECIO VARIABLE
IMPLANTE AVANZADO DE HUESO Y MÚSCULO ..	PRECIO VARIABLE
IMPLANTE LINTERNA.....	290ED
MEJORA ÓSEA "TUFFBONE".....	1300ED/2800ED
NEOAPÉNDICE	500ED
NEOPULMONES	1000ED
NODOS DE COAGULACIÓN RÁPIDA	3000ED
PANTALLA DE PROTECCIÓN SOLAR	250ED
PANTALLA DE TOXINAS	3400ED
PUENTE NEURONAL.....	600ED
RECONSTRUCCIÓN NANOAUDITIVA	1500ED
SIFÓN ILIACO.....	500ED
SUSTITUCIÓN HEMOLÓGICA.....	1300ED

VEHICULOS

BELL-BOEING AEROCOCHÉ.....	300.000ED
BRITISH AEROSPACE AV FAB.....	840.000ED
CADENCE INDUSTRIES HOVERVAN.....	105.000ED
GAZ/LADA COSACO.....	34.000ED
GMI SIERRA GL	20.350ED
GMI SIERRA HATCH	13.950ED
HONDA R400 TRAIL.....	3000ED
IMPERIAL METROPOLITAN NÓMADA AGRARIO.....	51.000ED
KUNDALINI ROADWORKS "BEDUINO".....	105.000ED
KUNDALINI ROADWORKS GEVHOG.....	16.100ED
KUNDALINI ROADWORKS GSR1200 TETSUO	25.000ED
MAC-DEUS "MONSTRUO".....	240.000ED
MACLAREN/JAGUAR	
AERODESLIZADOR DEPORTIVO	1.5 MILLONES DE ED
MACLAREN/JAGUAR XJ220C-P	
INTERCEPTOR POLICIAL	165.000ED
MEXICAN METALS LLAMA	33.000ED
MITSUZUKI BUSHI.....	27.000ED
MITSUZUKI C21 KENADA	7550ED
MITSUZUKI FUJI.....	17.450ED
MITSUZUKI MSX900 BAKUSHIN	6600ED
PANEUROPE VBL APC	145.000ED
PANEUROPE ZOBEL (EUROLAV II).....	150.000ED
SPINELLI AUTOTECH SHILTRON	
TWIN CAB/ECONÓMICO	55.000ED/40.000ED
SPINELLI AUTOTECH SPIRIT.....	235.000ED
TETRACORP DR2100 LONGNOSE.....	200.000ED
TOYO-CHEVROLET CORPORA/	
CORPORA DEPORTIVO.....	41.000ED/46.000ED





TOYO-CHEVROLET HOPPER.....	1625ED
VMW COHORT.....	5500ED
VMW VOLKSRAD.....	1150ED

SOFTWARE Y EQUIPO DE RED

CACHÉ DE DATOS.....	PRECIO VARIABLE
IA RESIDENCE.....	150.000ED
INTERFACE DE GUANTES Y GAFAS.....	100ED
TECLADO "HOT KEY".....	100ED
TERMINAL SILENCIOSO.....	4500ED
TRANSCRIPTOR.....	150ED

AUDIOVIRUS.....	8000ED
EL VALOR DE UNA IMAGEN.....	1200ED
ENJAMBRE.....	3000ED
ESCRIBA.....	SIN PRECIO
ESCUDO UNO.....	320ED
ESPEJO.....	1200ED
IGOR.....	4800ED
LIBRO DE INVITADOS.....	200ED
MALEZA.....	630ED

NINJA.....	1520ED
ONDA RETICULAR.....	PRECIO VARIABLE
PARÁLISIS.....	6750ED
SUPERBOLAS.....	500ED
TRADUCTOR 2000.....	240ED

EQUIPO

ALTAVOCES DE PARED.....	250ED
BEBIDA RECONSTRUCTORA.....	50ED
CONTAMINADOR DE AIRE.....	PRECIO VARIABLE
DETECTOR DE MOVIMIENTO.....	770ED
DISPARADOR DE PRESIÓN.....	12ED/M2
ENDURODRINK.....	8ED
GAFAS DE ECOLOCALIZACIÓN.....	1500ED
LÁMINA DE PROTECCIÓN CRANEAL.....	50ED
LÍQUIDOS ANTI-PERSECUCIÓN.....	PRECIO VARIABLE
MÁQUINA CIBERGÉNICA.....	2800ED/4400ED
MOCHILA DE KEVLAR.....	PRECIO VARIABLE
NANO-PAPEL.....	3ED
SISTEMA DE OPTIMIZACIÓN DE SONIDO.....	1000ED
TUBO DE TERMITA.....	90ED

índice

CIBEREQUIPO Y CHIPS

AGUIJÓN.....	10
AMPLIFICADOR GUSTATIVO.....	15
ARTICULACIÓN DE 360 GRADOS.....	6
ARTICULACIÓN ADICIONAL EXTRA TWIST™.....	3
BIGRIIP.....	11
BLOQUEO DE ARTICULACIÓN.....	6
CERROJO.....	15
CIBERDEDO BOLÍGRAFO.....	4
CIBERDEDO ESPECIAL UN DISPARO.....	4
CIBEREQUIPO SOVIÉTICO.....	7
CIBERPIERNAS CORVETTE.....	5
CLIPS ARTERIALES.....	10
CORAZÓN DE CÁMARAS VARIABLES.....	9
CHOCA ESOS CINCO.....	11
DISRUPTOR.....	8
DOBLE ARTICULACIÓN.....	6
ELECTROCUTADOR.....	12
LOCALIZADOR.....	15
MANO MÉDICA MODULAR.....	5
MONOVISIÓN.....	9

NEOGARGANTA.....	8
NEWTEETH.....	7
OPCIÓN DE CIBERDEDO MONTURA DE CARNE.....	4
ORDENADOR DE CIBERDETECCIÓN.....	14
PIE SIGILOSO.....	5
POWERJAW.....	7
PUPILAS DOBLES.....	10
SISTEMA COPROCESADOR ECOLOCALIZADOR.....	13
TATUAJES LOGO-LINE.....	13
TVPIEL.....	14
UNIDAD DE EXTENSIÓN DE PIERNAS.....	6

CHIP DE ENFRENTAMIENTO.....	16
CHIP DE LECTURA RÁPIDA.....	16
CHIP DE RECONOCIMIENTO DE FORMAS.....	15
CHIP DE SUPRESIÓN DEL SUEÑO.....	16
CHIP HOGAREÑO.....	16

BIOEQUIPO/NANOTECNOLOGIA

ADAPTACIONES Y MEJORAS FÍSICAS.....	29
AGLUTINANTE NITROGÉNICO.....	17



BIOCONSTRUCCIÓN ANTICONGELANTE	26
ESFÍNTERES CIRCULATORIOS	23
ESTÓMAGO SECUNDARIO.....	26
FEROMONAS A MEDIDA	25
GLÁNDULAS DE VENENO	24
IMPLANTE AVANZADO DE HUESO Y MÚSCULO	17
IMPLANTE LINTERNA	26
MEJORA ÓSEA "TUFFBONE"	18
NEOAPÉNDICE.....	19
NEOPULMONES	21
NODOS DE COAGULACIÓN RÁPIDA.....	25
PANTALLA DE PROTECCIÓN SOLAR.....	20
PANTALLA DE TOXINAS	27
PUENTE NEURONAL	22
RECONSTRUCCIÓN NANOAUDITIVA.....	20
SIFÓN ILIACO	28
SUSTITUCIÓN HEMOLÓGICA	18
TABLETAS DE MEMORIA NEUROQUÍMICA	29
TRATAMIENTO DE BIOMEJORAS	29

VEHICULOS

BELL-BOEING AEROCOCHÉ	43
BRITISH AEROSPACE AV FAB	44
CADENCE INDUSTRIES HOVERVAN	42
GAZ/LADA COSACO	36
GMI SIERRA GL	34
GMI SIERRA HATCH.....	34
HONDA R400 TRAIL	32
IMPERIAL METROPOLITAN NÓMADA AGRARIO	38
KUNDALINI ROADWORKS "BEDUINO"	38
KUNDALINI ROADWORKS GEVHOG	42
KUNDALINI ROADWORKS GSR1200 TETSUO.....	33
MAC-DEUS "MONSTRUO"	37
MACLAREN/JAGUAR AERODESLIZADOR DEPORTIVO	45
MACLAREN/JAGUAR XJ220C-P INTERCEPTOR POLICIAL	39
MEXICAN METALS LLAMA	45
MITSUZUKI BUSHI.....	35
MITSUZUKI C21 KENADA.....	30
MITSUZUKI FUJI	34
MITSUZUKI MSX900 BAKUSHIN.....	31
PANEUROPE VBL APC	41
PANEUROPE ZOBEL (EUROLAV II)	41
SPINELLI AUTOTECH SHILTRON TWIN CAB/ECONÓMICO	38
SPINELLI AUTOTECH SPIRIT	40
TETRACORP DR2100 LONGNOSE	40
TOYO-CHEVROLET CORPORA/CORPORA DEPORTIVO	36
TOYO-CHEVROLET HOPPER	33
VMW COHORT.....	33
VMW VOLKSRAD	32

IA RESIDENCE	48
INTERFACE DE GUANTES Y GAFAS	47
TECLADO "HOT KEY"	47
TERMINAL SILENCIOSO	46
TRANSCRIPTOR.....	48
AUDIOVIRUS	50
EL VALOR DE UNA IMAGEN	52
ENJAMBRE.....	53
ESCRIBA	52
ESCUDO UNO.....	50
ESPEJO	49
IGOR.....	51
LIBRO DE INVITADOS.....	51
MALEZA	49
NINJA	49
ONDA RETICULAR	53
PARÁLISIS	49
SUPERBOLAS.....	52
TRADUCTOR 2000	50

EQUIPO

ALTAVOCES DE PARED	72
BEBIDA RECONSTRUCTORA.....	72
CONTAMINADOR DE AIRE	73
DETECTOR DE MOVIMIENTO	71
DISPARADOR DE PRESIÓN	69
ENDURODRINK	71
GAFAS DE ECOLOCALIZACIÓN	68
INTERFLEX PRIME	75
LÁMINA DE PROTECCIÓN CRANEAL.....	69
LÍQUIDOS ANTI-PERSECUCIÓN	69
MÁQUINA CIBERGÉNICA	74
MOCHILA DE KEVLAR.....	73
NANO-PAPEL.....	70
SISTEMA DE OPTIMIZACIÓN DE SONIDO	70
TUBO DE TERMITA.....	72

SOFTWARE Y EQUIPO DE RED

CACHÉ DE DATOS	47
----------------------	----



M+D se enorgullece de presentar la última edición de la guía de estilo en el mundo de Cyberpunk®...

CHROMEBOOK 4!



EN la descarga de esta temporada, esperando tu chip de crédito, encontrarás:

- La mayor SECCIÓN DE VEHÍCULOS de la historia: ¡desde COCHES URBANOS hasta VEHÍCULOS BLINDADOS! Además, encontrarás nuevos CAMIONES para los Nómadas, así como una exposición de lo último en AVs deportivos y profesionales.
- Uno de los mayores CATÁLOGOS DE SOFTWARE de todos los Chromebooks, ¡incluyendo algunos ESPECIALES BARTMOSS recién descubiertos!
- ¡La MODA vuelve este año a los Chromebooks! Presentamos las MEJORES MARCAS y mostramos las ÚLTIMAS TENDENCIAS para que los que viven al límite vestan adecuadamente. Hemos añadido información para que puedas blindar tu ropa, para que sigas siendo PELIGROSO además de ir a la ÚLTIMA...
- Nuestra SECCIÓN DE CYBEREQUIPO tiene nuevos modelos, equipo soviético actualizado, ¡y lo mejor de los números perdidos de INTERFACE!

S I BUSCAS EL ESTILO Y NECESITAS LA SUSTANCIA SACA TU TELÉFONO CELULAR Y CONSIGUE ESTE CHROMEBOOK, TU LLAMADA A LA VIDA CYBERPUNK!

LF.-CP117-1998



8495024985

Copyright 1998 R. Talsorian Games Todos los derechos reservados. Cyberpunk® es una marca registrada de R. Talsorian Games, Inc. para su juego de aventuras en un futuro sombrío. Chromebook 4 es una marca registrada de R. Talsorian Games Inc. Todos los derechos reservados. Todas las situaciones, gobiernos y personas mencionadas en estas páginas son ficticias. Cualquier similitud que haya con la realidad sin intención satírica, es pura coincidencia.

CP115 • ISBN 84-95024985



UN SUPLEMENTO
PARA CYBERPUNK®

R. TALSORIAN
GAMES, INC.